●平成12年4月1日発行(毎月1回1日発行)　●第2巻 第4号 通巻10号

4月27日発売決定!! ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

Monthly ファミ通64+(プラス) [2000.04 2/21発売号]

ファミ通64+ ロクヨン プラス

2000.04
36ページ付録付き特別定価 550円
任天堂全面協力

新作紹介 不思議のダンジョン 風来のシレン2

速報 ワリオランド3 不思議なオルゴール／星のカービィ64
糸井重里のバス釣りNo.1・決定版!

徹底解析 ドンキーコングGB ディンキーコング&ディクシーコング
ドンキーコング64／バイオハザード2

特集 ゲームというお仕事 企画から販売まで、ゲームにまつわる仕事を大集結

連載特集 ゲームの系譜 第1回目は、パズルゲームの系譜を大解剖!!

別冊付録 田原名誉師範が各カードの特徴を徹底的に解説『カードヒーロー+』

GameWave 毎週水曜深夜 TV東京／大阪／愛知で絶賛放映中

新連載 ポケモン金・銀64+放送局

Nintendo









悩めるあなたに

Dr.マルヒゲ愛の相談室

『このコーナは、皆様から寄せられたカードヒーロー

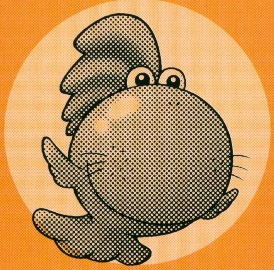
質問1. エ～ト、取扱説明書（マニュアル）、読まなくちゃダメなんですか？　愛知県 小学3年生 Kくん　8歳

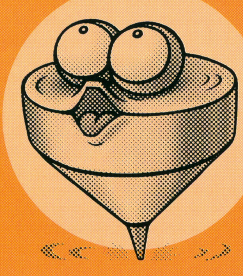
質問2. わたし、実は別のカードゲームで挫折経験がありまして・・・　山口県 OL M子さん　26歳

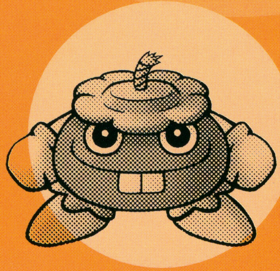
質問3. あの～ひょっとして、ゲーム性が低いとか浅いとか…？　東京都 公務員 Gさん　36歳

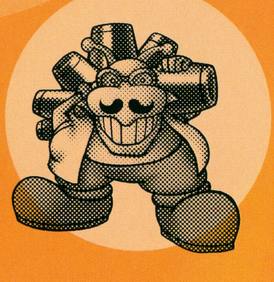
質問4. のめり込んでしまうゲームなんでしょうか？　沖縄県 医師 Yさん　64歳

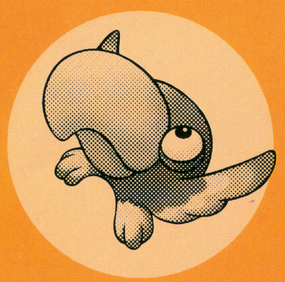
質問5. 受験生ですけど、始めても大丈夫でしょうか？　鳥取県 中学3年生 Hさん　15歳











GAME BOY COLOR

この面白さ、やってみなくちゃ分からない！



『についての悩み、疑問、相談、などにお答えする特別限定企画!!!』

「そんなことはありません！　楽しくゲームを進めていけば、誰でも「カードヒーロー」のルールを覚えられますよ！　では、次の方。」

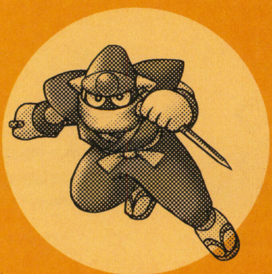
「ご心配なく！「カードヒーロー」のルールはとってもシンプル。誰でも楽しめるようにデザインされたオリジナルルールですから！」

「とんでもない！「カードヒーロー」のゲーム性、戦略性は保証付きの面白さです。ルールが複雑＝奥が深いゲームなんて大間違いですよ、あなた！」

「ピンポーン!!遊びだしたらもー止まらない…って、今日もまた寝不足の私が言っているんですから、間違いなしですってば！」

「うっ…、」





トレード&バトル カードヒーロー® CARD HERO

大人から子供まで。
みんなが楽しいカードゲーム。

ゲームボーイ & カラー共通

メーカー希望小売価格3,800円（税別）

2月21日（月）発売

任天堂株式会社 本社 〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL.(075)541-6113
任天堂ホームページ http://www.nintendo.co.jp

Nintendo

GAME BOY ゲーム書き換えシステム NINTENDO POWER ニンテンドウパワー

お待たせしました。平成12年3月1日より ゲームボーイソフトの書き換えがスタートいたします。

GBメモリカートリッジでいろんなゲームが書き換えられます。

メーカー希望小売価格 2,500円(税別)

NINTENDO POWER 3月の新作

GAME BOY COLOR Nintendo



あのマリオが、とってもデラックスになって帰ってきた!!

スーパーマリオ ブラザーズデラックス

SUPER MARIO BROS.® Deluxe

COLOR 専用

こんなところが、デラックス!

● ルイージと競走できて、デラックス!

通信ケーブルでつなげばVSゲーム。友だちと対戦だ!

● ヨッシーのたまごを見つけて、デラックス!

チャレンジモードには、新たに隠された赤コインや、ヨッシーのたまごが。君は全てのヨッシーと出会えるか?!

● シールを作れて、デラックス!

ゲームをクリアしていくと、もらえる勲章や記念写真の種類は盛りだくさん。TOY　BOXなら君だけのオリジナルシールも作れちゃう。あれもこれも全部ポケットプリンタで出力だ!


オリジナルモード


チャレンジモード


VSモード

ゲームボーイカラー専用カートリッジ

3月1日(水) 書き換え開始予定

書き換え価格 1,000円(税別)

Fブロック数：8　Bブロック数：1

ゲームボーイカラー　ゲームボーイ　アクションゲーム　通信ケーブル対応　ポケットプリンタ対応　赤外線通信対応

★ソフトがはいってお買得! 数量限定!



ゲームボーイ書き換えサービス開始記念

メーカー希望小売価格

「スーパーマリオランド3」入り 2,500円(税別)

Fブロックが4つ以上必要なゲームソフトを書き込む場合は、前もって書き込まれている「スーパーマリオランド3」を消去していただく必要があります。

★いろいろ選べる充実のラインナップ!

書き換えサービス開始時のラインナップはサードパーティ・ソフトも含めて何と75タイトルが勢揃い!

書き換え価格 800円～1,000円(税別)

お求めは、お近くのローソンのLoppiで。

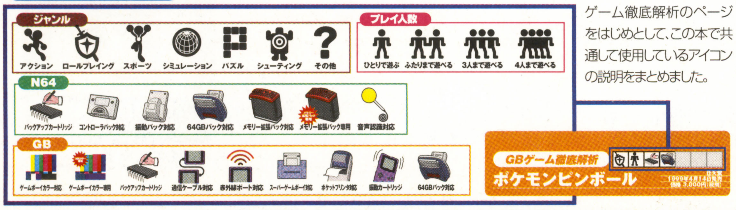
CONTENTS

ファミ通64+

アスキー
2000年2月21日発売
特別定価 550円(税込み)

PRESENT seeP.119
このマークは読者プレゼントのマークです。応募方法はプレゼントのページにあります。

アイコンの見方



ゲーム徹底解析のページをはじめとして、この本で共通して使用しているアイコンの説明をまとめました。

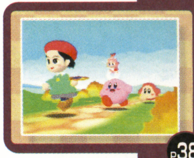
※本誌に掲載した商品の価格は、とくに断わりのないかぎりすべて税別です。


P8


P20


P28


P36


P38


P58


P62


P72


P88


P96



ファミ通64+4月号

COVER

キャラクターデザイン／松下進
イラストレーション製作／前田裕幸
(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY)
エアブラシ／川崎秀紀
(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY)

デザイン／村田順一

発行所　株式会社アスキー
〒151-8024　東京都渋谷区代々木4-33-10
●03-5353-8111（大代表）

発行/株式会社アスキー

Nintendo powered by ファミ通

GAME INDEX

64+ MONTHLY DATA

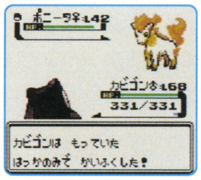
2000.04

売り上げ TOP10

●集計期間● 2000年1月3日～2000年1月30日

1 (→1) ポケットモンスター 金・銀

任天堂
1999年11月21日
各3,800円



669,383本 累計4,775,517本

“ねむる”を使うと体力が回復し、“どく”や“まひ”が直るのは知ってるよね？ そこで、“はっかのみ”を持たせておけば、すぐに起きてバトルに復帰できるぞ。

2 (↗3) マリオパーティ2

任天堂
1999年12月17日
5,800円



108,423本 累計574,654本

プレイ中に貯めたコインで、ミニゲームを10種類以上購入すると“ミニゲームスタジアム”が出現する。ちなみに、ここではバトルモードのミニゲームで遊べるのだ。

3 (↘2) ドンキーコング64

任天堂
1999年12月10日
7,800円



87,707本 累計622,273本

前作でお馴染みのドンキー、ディディーに加え、おさげ髪がかわいいタイニー。とってもひょうきんなランキー。力持ちのチャンキーの新キャラクターも活躍するぞ。

4 (↗-) NEW ドンキーコングGB ディンキーコング&ディクシーコング

任天堂
2000年1月28日
3,800円



48,924本 累計48,924本

SFCで人気の『スーパードンキーコング3』に登場したディンキーとディクシーが、GBでも大活躍するぞ！ 能力の異なる2匹を上手に操り、ステージクリアーを目指そう。

5 (↗-) NEW マリーのアトリエGB／エリーのアトリエGB ～ザールブルグの錬金術士～

イマジニア
2000年1月8日
4,500円



45,819本 累計45,819本

ファン待望の『マリーのアトリエ/エリーのアトリエ』がGBで帰ってきたぞ！ 通信機能やGB版オリジナルキャラクターの登場など、新要素が盛りだくさんなのだ。

※売り上げTOP10は、ニンテンドウ64、ゲームボーイ、スーパーファミコンの販売数を同一の条件のもとに集計したものです。左から今月の順位、先月の順位、タイトル、推定販売本数、累計販売本数、ジャンル、プレイ人数、メーカー名、発売日、価格(税別)を表しています。累計販売本数の色は、緑が10万本以上、オレンジが50万本以上、赤が100万本以上を表しています。

6 ↘5

ニンテンドウオールスター!
大乱闘スマッシュブラザーズ

任天堂 1999年1月21日 5,800円

41,817本

累計1,373,315本



7 ↘4

カスタムロボ

任天堂 1999年12月8日 6,800円

30,660本

累計152,896本



8 →8

ゲームボーイドラゴンクエストⅠ・Ⅱ

エニックス 1999年9月23日 4,900円

30,011本

累計613,649本



9 ↘6

ポケットモンスター 赤・緑・青

任天堂 1996年2月27日 赤・緑3,900円／青3,000円

46,497本

累計5,611,055本



10 ↘9

モンスターファームバトルカードGB

テクモ 1999年12月24日 3,980円

23,104本

累計69,601本



読者が選ぶNP書き換え希望ソフト TOP10

1. ポケットモンスター(赤・緑・青・ピカチュウ)・・・13.9%
2. ドラゴンクエストV 天空の花嫁・・・13.3%
3. ドラゴンクエストIII そして伝説へ…・・・11.9%
4. ドラゴンクエストVI 幻の大地・・・11.3%
5. ゼルダの伝説 神々のトライフォース・・・10.4%
6. ドラゴンクエストIV 導かれし者たち・・・・9.8%
7. ポケットモンスター(金・銀)・・・・8.7%
8. 魔界塔士SA・GA・・・・・・・・7.2%
9. ゲームボーイドラゴンクエストⅠ・Ⅱ・・・6.7%
10. 風来のシレンGB・・・・・・・6.3%

●集計期間● 1999年12月22日～2000年1月21日

今月のピックアップ
星のカービィスーパーデラックス



任天堂
1996年3月21日
7,500円

カービィが活躍するゲームが6種類も入っている豪華なソフト。カービィは、敵を飲み込むことで、相手の持っている能力をコピーできるのだ。一見カービィの操作方法が難しそうだけど、とても簡単なので、初めての人もすぐにプレイできるぞ。また、操作方法をゲームの中で教えてくれるシステムも嬉しい。ふたり同時プレイも可能なので、友だちと盛り上がろう!

読者が選ぶ期待の新作 TOP10

1. ゼルダの伝説 ムジュラの仮面(N64)・・・25.6%
2. スーパーマリオRPG2(N64)・・・14.7%
3. MOTHER3 豚王の最期(N64)・・・14.2%
4. 星のカービィ64(N64)・・・・12.8%
5. 不思議のダンジョン 風来のシレン2 ~鬼襲来!シレン城!~(N64)・・・7.1%
6. 実況パワフルプロ野球2000(N64)・・・6.9%
7. ゼルダの伝説 ふしぎな木の実 ~力の章~(GB)・・・・6.2%
8. RPGツクールGB(GB)・・・4.9%
9. ファイアーエムブレム64(N64)・・・4.6%
10. パーフェクトダーク(N64)・・・・3.8%

●集計期間● 1999年12月22日～2000年1月21日

歴代販売本数 TOP10

1. ポケットモンスター金・銀(GB)・・・任天堂
2. ポケットモンスターピカチュウ(GB)・・・任天堂
3. ドラゴンクエストモンスターズ ~テリーのワンダーランド~(GB)・・・エニックス
4. 遊戯王 デュエルモンスターズ(GB)・・・コナミ
5. ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ(N64)・・・任天堂
6. ゼルダの伝説 時のオカリナ(N64)・・・任天堂
7. 遊戯王 デュエルモンスターズII~闇界決闘記~(GB)・・・コナミ
8. ポケットモンスター赤・緑・青(GB)・・・任天堂
9. ポケモンカードGB(GB)・・・任天堂
10. ポケモンピンボール(GB)・・・任天堂

●集計期間● 1997年12月28日～2000年1月30日

NP書き換え TOP10

1. ファイアーエムブレム トラキア776・・・任天堂
2. スーパーマリオコレクション・・・任天堂
3. スーパーマリオワールド・・・任天堂
4. トルネコの大冒険 不思議のダンジョン・・・チュンソフト
5. ファイアーエムブレム 聖戦の系譜・・・任天堂
6. スーパー桃太郎電鉄2・・・・ハドソン
7. METAL MAX2 データイースト
8. ドカポン3・2・1~嵐を呼ぶ友情~・・・アスミック
9. MOTHER2 ギーグの逆襲・・・任天堂
10. 牧場物語・・・・・・・ビクターインタラクティブソフトウェア

●ニンテンドウホームページより1月分

※読者が選ぶNP書き換えTOP10と期待の新作TOP10は、ファミ通64+のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。なお、右の数字は全解答数を100%としたときの割合で表しています。
※歴代販売本数TOP10は、ファミ通NP編集部が独自に作成したものです。

特集

ゲームというお仕事。

ゲームが好き人なら、

「ゲーム業界で働いてみたい！」

と一度は思ったことがあるのでは？

でも、〝ゲーム業界〟とひとくちに言っても、

そこにはじつにさまざまな職種がある。

はたして、ゲームに携わっている人々は

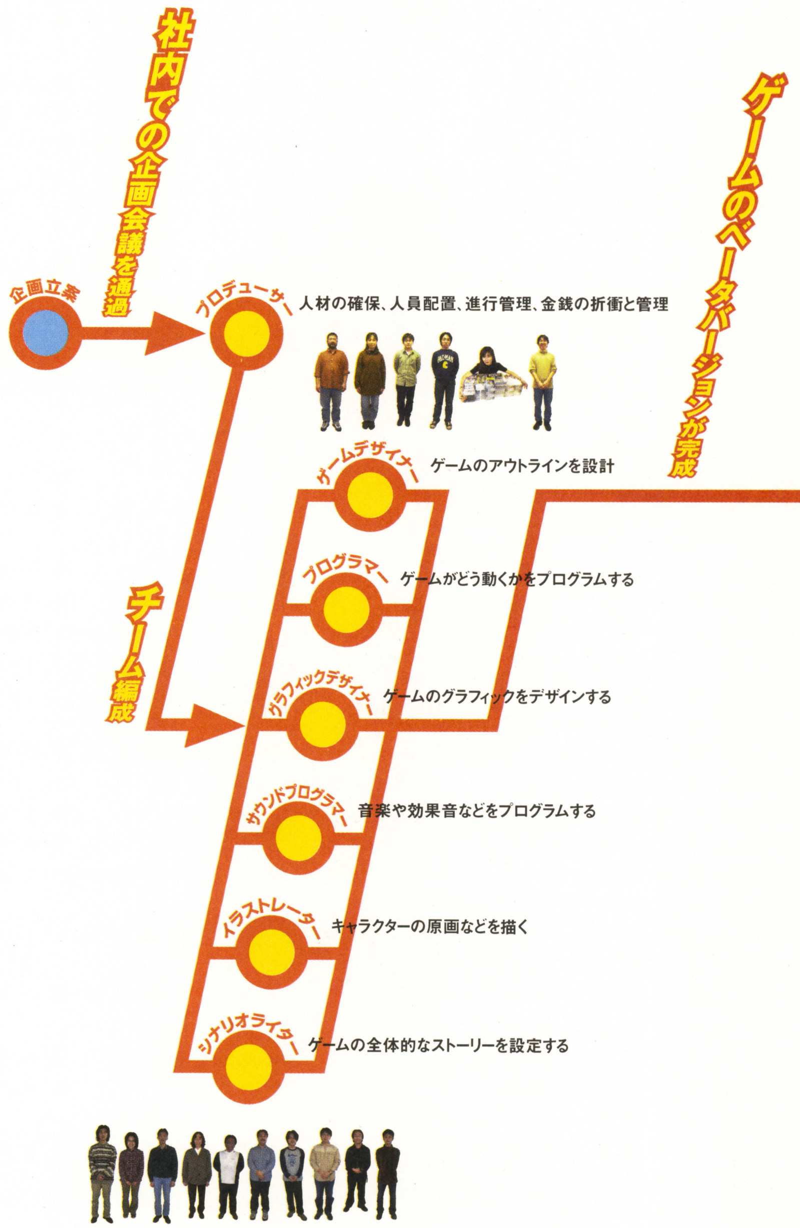
どんな仕事をしているのだろうか。

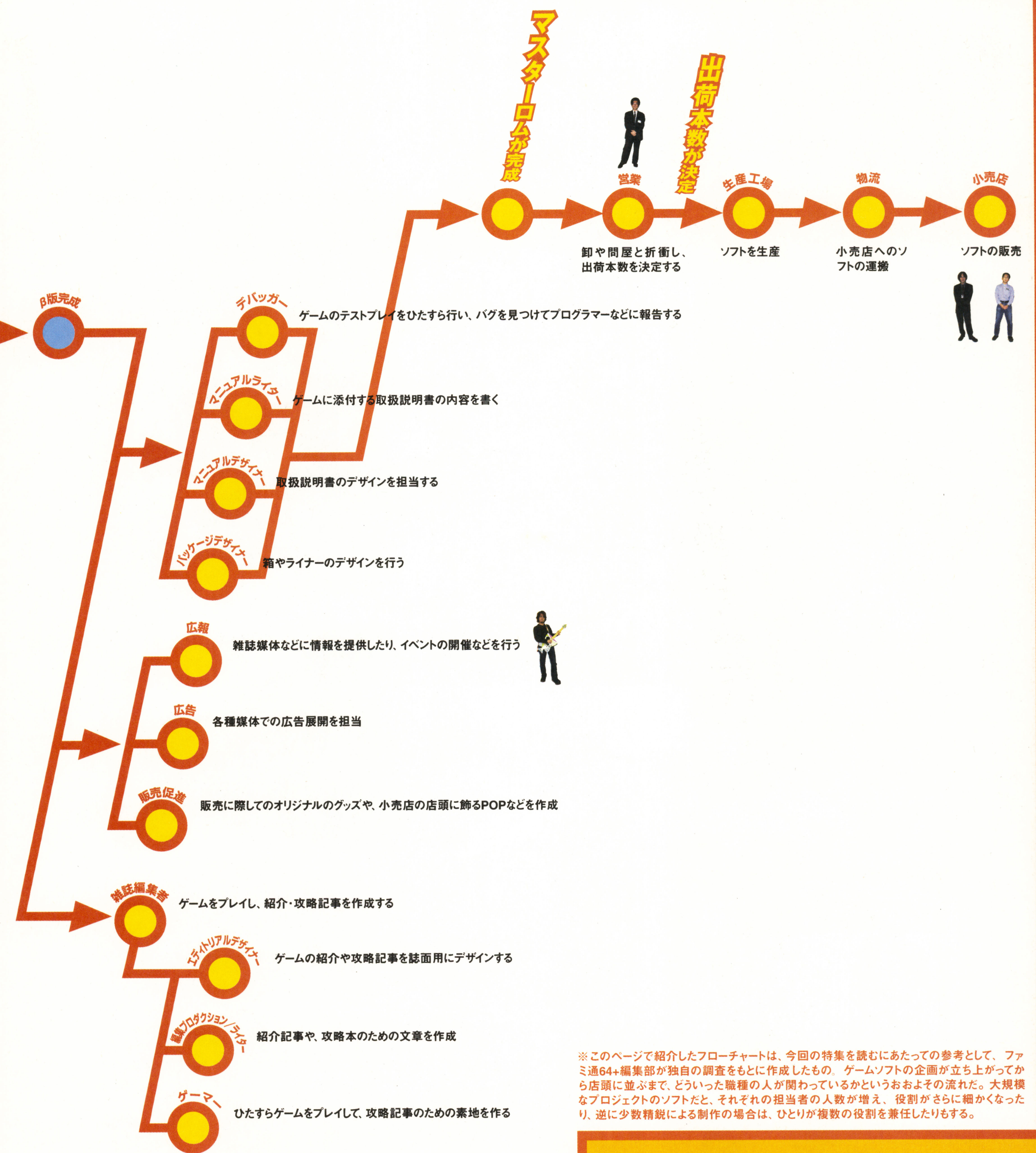
ファミ通64+編集部が、

その現場にスポットライトを当ててみたぞ。









※このページで紹介したフローチャートは、今回の特集を読むにあたっての参考として、ファミ通64+編集部が独自の調査をもとに作成したもの。ゲームソフトの企画が立ち上がってから店頭に並ぶまで、どういった職種の人が関わっているかというおおよその流れだ。大規模なプロジェクトのソフトだと、それぞれの担当者の人数が増え、役割がさらに細かくなったり、逆に少数精鋭による制作の場合は、ひとりが複数の役割を兼任したりもする。

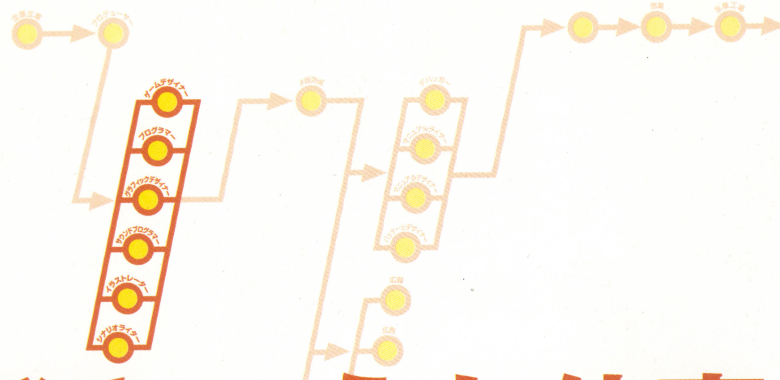




THE WORK OF "GAME"



●アテナへの取材時に企画が進行中だった『井出洋介の麻雀教室GB』の画面写真。発売日は未定となっている。





ゲームという
お仕事。

開発というお仕事 1。

的確なディレクションとチームワークが大切

『井出洋介の麻雀教室GB（仮称）』の開発・制作に携わるクリエーター、5人に話を聞く。
ソフトを開発する彼らの横顔、仕事ぶり、ゲームへの思いを探る。

株式会社アテナ『井出洋介の麻雀教室GB』開発チーム

『井出洋介の麻雀教室GB』の制作にあたり新たにチームが組まれた。プランナーに森一茂さん、プログラム担当に秋山宗一さん、柳澤貴宏さん、グラフィック担当に松田美帆さん、深川大輔さんの5名体制だ。今回はPS版からGBへのリメイクで、対局部分などについては使い回しが効くため、比較的少人数で制作にあたっている。

開発現場の作業ではプランナーがプロデューサー、ディレクターを兼任するが、

「作業を進めながら、全員で方向を決めていくというケースも多いですね」

と森さん。通常GBのソフトの開発には、プログラミング開始2～3ヵ月前に企画を立ち上げ、実際に制作に着手してから完成までには、およそ3～4ヵ月を要する。N64の『スーパーボウリング』の場合には、プログラミングと企画書づくりが同時進行していたという。

「企画の時点ではできる限り具体性を持って話し合いますが、ゲームのディテールまでは決定することは難しい」

と秋山さん。ゲーム全体のイメージを決定し、チーム全体に浸透させることが大切だ。

「グラフィック担当としては、全体のイメージがあやふやだと、どうしても描きにくい」

と松田さん。実際に絵を作って検証するわけだが、最終的にはグラフィック担当者のセンスに頼ることになる。グラフィック1枚単独ではよくても、動きがついて、ゲーム全体を見渡したときに雰囲気が合わないケースも。グラフィックには直感的なイメージが大切だが、ゲームの内容自体より、グラフィックに重点を置いてしまう傾向があるという。そのため、的確なディレクション、コミュニケーションやチームワークのよさが求められるのだ。

ゲーム市場の移り変わりは激しい。マーケティングを参考に、内容、ターゲットを絞って短期間で制作することもポイントだ。

「一定期間内でゲームの中身を充実させることが求められています。システムを少しずつ改造して、思考の部分を強化していくことを心掛けています」

と柳澤さん。

やはり、昼夜なくパソコンの前に座って作業？

「いいえ。納期に間に合わせるために徹夜することもありますが、普段はできるだけ余裕を持って取り組んでいます。メリハリをつけないと集中力は保てないですから」

と深川さん。ヘッドホンで音楽を聴いたり、お気に入りの小物を身近に置くなどしてリラックスした雰囲気の中パソコンに向かう。

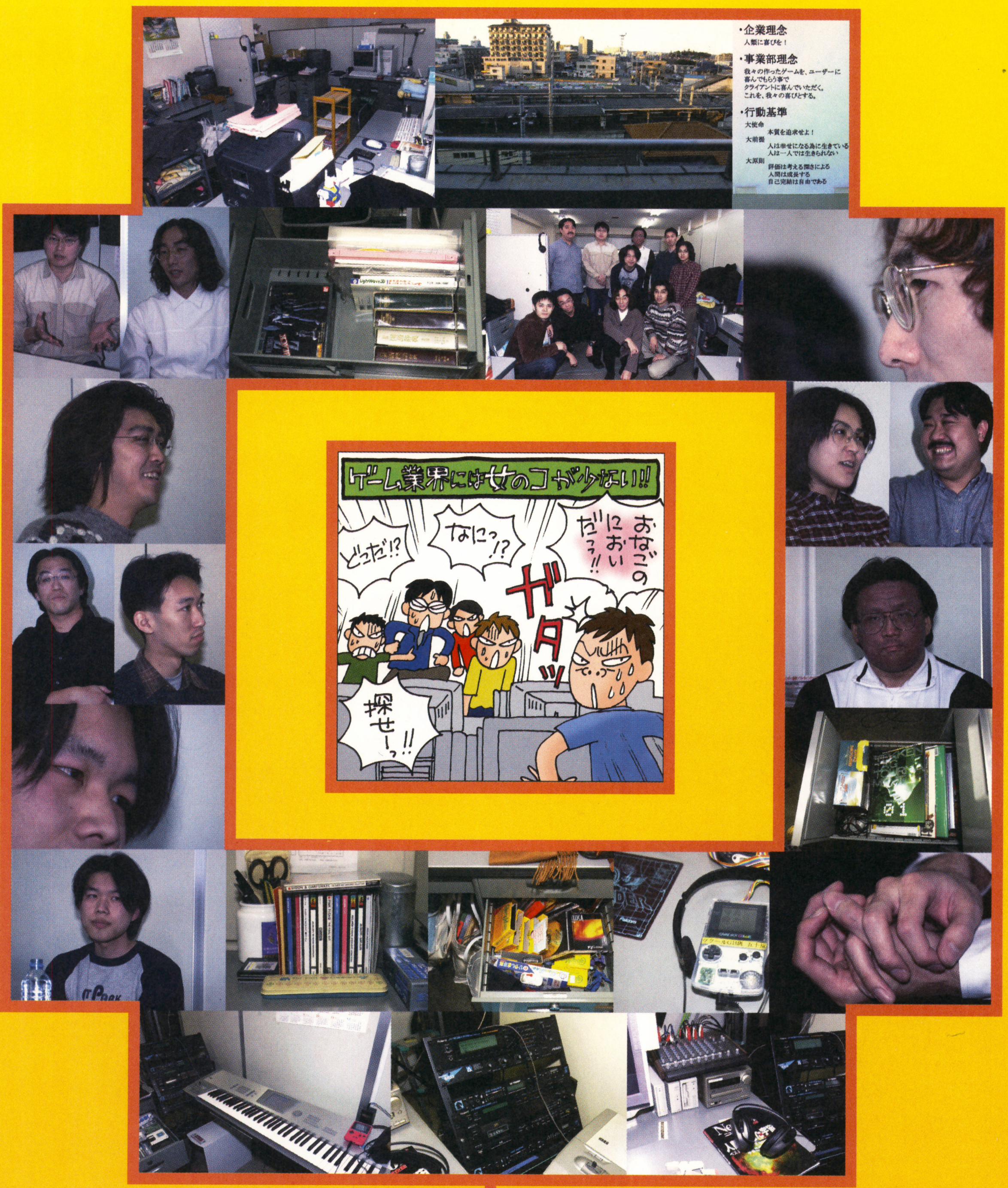
制作の途中、チーム外の広報・営業などを交えてミーティングを開く。社内のほかのチームにサンプルROMを渡して、意見を聞くことも。このようにクリエーターの努力の末に生まれるソフト。

「開発する僕たち自身が、やって楽しいゲームを作ることを心掛けています。結果、ユーザーにとって楽しいゲームになると信じて……」

と秋山さんがしめくくってくれた。



（左から）
開発第四ルーム ルーム長　秋山宗一さん／グラフィッカー　松田美帆さん／プログラマー　柳澤貴宏さん／グラフィッカー　深川大輔さん／広報　吉田修子さん／プランナー　森一茂さん

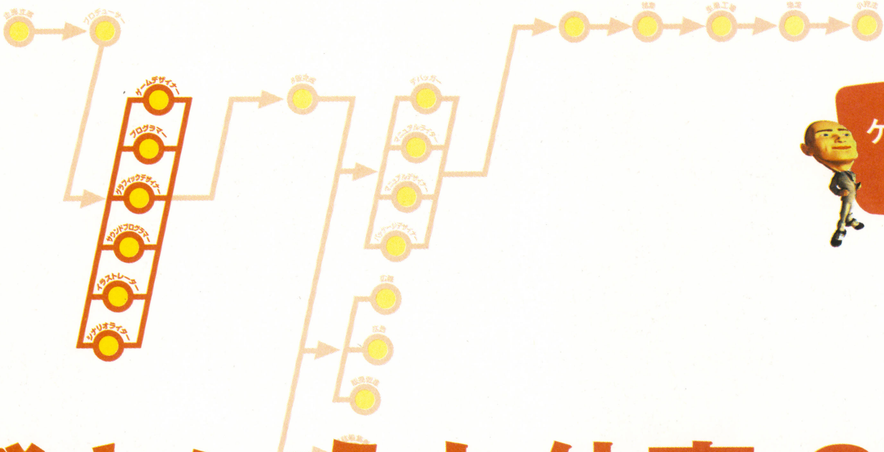




●ツクールシリーズ最新作『RPGツクールGB』は3月17日の発売予定。作品のコンテスト開催も予定されている。



（左から）
プロデューサー　久保武史さん（アスキー）／アシスタントディレクター　新島有香さん（アスキー）／ディレクター　矢野厚さん（アスキー）／ディレクター&プランナー　新田隆道さん（空想科学）／プログラマー　田村博さん（空想科学）





開発というお仕事 2。

制約があれば燃えるのがクリエーターの心意気

開発に1年を要した力作『RPGツクールGB』開発の現場に潜入。
クリエーターたちは遊び心を持ちながら、創意工夫でさまざまな困難をクリアーしていた。

空想科学株式会社『RPGツクールGB』開発チーム

RPGのゲーム部分とユーザー自身がキャラクターを作成するコンストラクチャー部分が合体したソフト『ツクール』シリーズ、『RPGツクールGB』の開発には、アスキーと空想科学が共同で開発にあたった。アスキー側3名がディレクション、パッケージ・マニュアル制作、デバックを担当し、空想科学側7名（プランナー1名、プログラム3名、グラフィック2名、サウンド1名）が開発・作成を担当した。月に1回両社のあいだで、新たに加える機能などの仕様について詰めていった。

RPG部分とコンストラクチャー部分をリンクさせる特殊なソフトのため、開発期間に丸1年を要した。空想科学では、通常はパーテーションでひとりひとり区切って仕事に取り組んでいたが、今回は密に打ち合わせをする必要があって、パーテーションを取り払った。

「まずGBカラーというハードで、何ができて、何ができないかを確認するために、プログラマーが一応システムを構築してみる。そして試行錯誤しながら企画・仕様にすることから始めました」

ユーザーはSFC版よりレベルの高いものを要求する。そのうえGBでは本体メモリーが少ないとか、使用できる色数の制約があったが、見事にクリアーしている。

「たとえば、1画面に表示できるキャラクターの数には制約があり、通常のスクロールではキャラクターを自由に配置したときに、規定数をオーバーする可能性があります。そこで、画面の端までいったら隣の画面に変わるようなスクロールにしたのです」

さまざまな制約を利点にも転換している。

「GBはボタンの数が少ないので、従来の『ツクール』シリーズのように各機能をボタンに振り分けるということができません。操作感を損なわないように注意しつつ、機能の割り振りをしなければなりませんでしたが、機能をまとめたことで、簡単な操作でゲームを作成できるようになったと思います」

「じつは、デバック作業で760もの問題が出たんです。これは開発途中からデバックにかかったのも原因ですが、もちろん全部解決してるのでご安心を！」

とプランナーの新田さんが裏話まで披露してくれたが、これは内容と完成度に対する自信から出た言葉だ。

「大学では地学を専攻したけどゲームが好きで」、「親にファミコンを買ってもらえなかったので自分で作ってやろうと思った」、「アニメーターになったが生活できず、パソコンで絵が描けることを知ってたまたまゲーム業界に転職」、「中学生の時にゲーム音楽を作りたいと思った」などと、クリエーターたちのゲーム業界に飛び込んだ理由はさまざまだ。だが、皆口々に「とにかくゲームが好き！」と話している。

気持ち・神経を張りつめ、研ぎ澄まされたセンスでソフトを開発する。一方サッカー、バンド活動、メンバーのお誕生日会、ドライブなどで息抜き・気分転換することも忘れない遊びの名人たちの力作を手に取ってみよう！

THE WORK OF "GAME"



（左から）
プログラマー　日比野聡さん（空想科学）／プログラマー　森口哲邦さん（空想科学）／グラフィッカー　五十嵐貴さん（空想科学）／グラフィッカー　豊岡督さん（空想科学）／サウンド　武井宏征さん（空想科学）







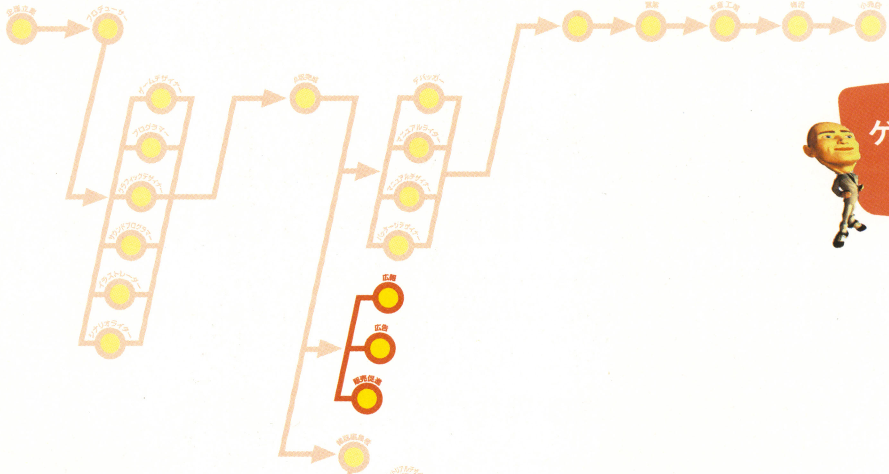
THE WORK OF "GAME"



●これまでに斉藤さんが広報を担当した主なゲームソフトだが、どこかホッとするテイストのものばかり。ぜひ一度遊んでみてほしい。



マーケティング室プロモーショングループ 広報
まさ斉藤さん





広報というお仕事。

マルチな活躍をする広報マンの原動力は、ゲームへの熱い思い

テレビに出演し、そのキャラクターで子供たちに握手やサインを求められる、まさ斉藤さん。
ゲームに寄せる熱い思い、その仕事ぶりに迫る。テレビではわからない真剣な一面も見えるかも!?

株式会社ビクターインタラクティブソフトウェア　マーケティング室プロモーショングループ
まさ斉藤

イベントでは派手なコスチュームを身にまとい、声がつぶれるまで司会をする。会場への資材の搬入・搬出、コンパニオンの教育も行う。メディアへのソフトのプレゼンテーション、記事・広告のチェック、そしてマーケット会議で意見を述べたかと思うと、今度はユーザーサポートの電話に応答したり、販促グッズを発注する。サンプルROMがあがってくれば、デバック的な作業さえもこなす。ソフトの解説のためにテレビ番組に出演し、子供に愛されるキャラクターを披露している。自らの仕事に枠をはめない変幻自在な広報マン。その名は、まさ斉藤さん。

テレビ出演など、その活躍ぶりは超ハイテンションと映る。子供たちに握手、サインを求められることもあるのだとか。

「僕は、意識的にテンションを上げているわけではないのです。テンションが上がっているのが普通であって、そうでないと生きている感じがしないんです。"愛すべきバカ芸"とでも言いましょうか……周囲の人に突っ込み、突っ込まれしながら。これはゲームにも通じるんです」

肩ひじ張らずに始められ、フッと力が抜け、笑ってもらえるようなものを世に送りたいと願っている斉藤さん。

「お金や時間を注ぎ込み、よりリアルなものを追求するソフトもあるでしょう。でも僕個人としては、どこかホッとするようなスキがあって欲しいと思っている。GBの場合、『じゃがいぬくん』(注1)や『きせかえ物語』(注2)にしてもそうですが、派手な演出はできないけど、想像力が入り込む余地のあるソフトであり、ハードなんです」

そして5月にリリースが予定されている『ぬし釣り64』。このシリーズは釣りゲームの中でも定番化し、ユーザーにとってはもっとも敷居が低い。

「噛めば噛むほど味の出る、飽きのこないゲームシステムを継承しながら、少しずつ挑戦・進歩してきています。でも、「『ぬし釣り』をやったら、外へ行って本当の釣りをやって遊べ!」と言いたいですね(笑)」

斉藤さんは、ユーザーサポートでの対応もできるほどにゲームをやり込んでおり、ひとつひとつのゲームに寄せる思いは強く、熱い。

「ゲームソフトへの思い入れが強ければ、説き伏せる力も強くなると思うのです。ゲームを宣伝するとき、そのゲームを開発したクリエーターの熱い思いを大切にしつつ、ライトユーザーの視点と"おもしろい"と感じる感性を大切にしたいと思っています」

企画の時点からゲームの内容に意見を述べ、その広報・宣伝などまでをトータルに見据える。ときにはクリエーターに対してシビアなことも言うが、そこは斉藤さんの愛すべきキャラクターが救う。

「ユーザーにゲームのおもしろさや特徴をわかりやすく、インパクトを持って伝えるように、社内でも意見を戦わせ、密にコミュニケーションを取るのは大切なこと。そこから感動を呼ぶゲームが生まれるのだと思います」

今日も斉藤さんの縦横無尽の活躍は続く。

(注1)愛しの"はりぽてと"ちゃんとダンスを踊るため、"じゃがいぬくん"がダンス修行の旅に出るダンスゲーム。かわいいキャラクターたちのダンスシーンは必見。
(注2)ファッションセンスがイマイチの魔女っ子"マリちゃん"のおしゃれ度を磨いていくゲーム。190着以上もの用意された洋服のコンプリートを目指せ!!

営業というお仕事。
自分たちが作ったものは熱意を持って売りたい!

ソフト開発経験を生かして営業戦略をトータルに練る小田真治氏。
何が受けるかわからない時代にあって、自社開発のゲームに寄せる自信と情熱を持って、市場に問いかける。

株式会社エポック社
ソフトウェア事業部営業推進室課長代理　小田真治

一口に営業と言っても、小田真治さんはソフトウェア部門でのスーパーバイザー的な存在だ。販売店や問屋といった顧客への営業だけでなく、イベントの企画、プレスやメディアへの広報･宣伝、持ち込み企画の審査などを手がけている。現在の仕事に就く前には、ソフト開発のディレクターを5年間務めていた。その経験を活かして、ゲームソフト全体の営業戦略を決定している。

「1年前に翌年の発売などのスケジュールと、それに伴う予算を決めます。N64やGBのキッズ向けソフトは、3月、7月、12月の発売が3つの柱となります。それ以外の月に、『R-TYPE DX』などのような季節変動を考慮しなくてもよいゲームを投入していきますが、そのタイミングが難しいんですよね」

販売店の生の声やマーケティングなどを通して、総合的な判断のもとにゲームを開発し、発売時期とセールス方法を決定。だが、思うようにならないのが実状だ。そうしたなかで、よい意味で予測を裏切ってくれたのが『シルバニアファミリー』(注1)だった。“女の子のマーケットが広がっている”、“同社の『シルバニアファミリー』ブランドが確実に浸透してきている”という読みから、競合が予想される12月を避け、平10月に発売に踏み切ったことが成功につながった。

「予測をはるかに越えた売り上げを達成できたので、うちのもうひとつの柱として盛り上げていきたい。当たり前ですが、自分たちが作ったものは熱意を持って売りたいですから」。

注1)『シルバニアファミリー』は昨年の10月の発売以来、着実に売り上げを伸ばしており、出荷本数が10万本に届く勢いだという。



ソフトウェア事業部営業推進室
課長代理
小田真治さん

THE WORK OF "GAME"



販売というお仕事。
ユーザーの声がゲーム販売の原点だ!

ソフトを店頭に並べ、ときにはユーザーとしての視点からゲームを紹介したりもする販売店。
働く人の声を聞けば、単なる小売店としての顔とはちょっと違ったものが見えてくるかも!?

ツタヤ東日本株式会社
蔦屋書店 馬事公苑店　武井総司

カルチュア・コンビニエンス・クラブ株式会社
TSUTAYA RECORDS部 GAME課　横山智昭

もっともユーザーに近い場所にいるのが販売店。CDやビデオ、本だけでなく、ゲームソフトの販売にも力を注ぐ『TSUTAYA』に、武井総司さんと横山智昭さんのふたりを訪ねた。武井さんは蔦屋書店馬事公苑店で販売・接客を行い、横山さんは本社ゲーム課でマーチャン・ダイザー(商品の品揃えを担当)を務めている。

TSUTAYAでは、各店舗ごとにターゲット層を絞ったオリジナルな展開や売場作りを行っている。武井さんは入店後息つく間もなく、売場のメンテナンス、POP作成、商品動向をチェックしての商品補充などをこなす。「ライトユーザーやお子さん、女性のお客様が多いという店舗事情を配慮して、POPは工夫しています。内容がわかるようコメントを添えるのもそのひとつです。今後は、ゲーム大会などのイベントを開催していきたいですね」と武井さん。

横山さんは、商品情報や売上動向を店舗に流し、仕入れに活かすという重要な役割を果たしている。また、イベントや販促物について提案したり、メーカーとの交渉なども行う。それゆえ、日頃からゲーム誌に目を通したり、ネットで情報を収集するなど、アンテナを広く張り巡らせていると言う。昨年末、他店では『ポケモン金・銀』の売り切れが相次いだが、TSUTAYAへ行けばあるという状況が生まれたのはその成果だろう。「商品動向に関しては、予測の80パーセントは当たっているという自負はあります。数字のデータだけでなく、原点であるお客様の声を大切にしていますから」と横山さん。ユーザーには頼もしい存在だ。

TSUTAYA RECORDS部
GAME課
横山智昭さん



THE WORK OF "GAME"

蔦屋書店 馬事公苑店
武井総司さん

ゲーム業界に入ろうと思ったのは何歳くらいの時ですか？

10代前半	30%
10代後半	23%
20代前半	23%
20代後半	12%
30代以降	12%

転職は何回目ですか？

ない	30%
1回目	41%
2回目	6%
3回以上	23%

所属部署の性別の割合は？

男100%	47%
男75%以上	41%
男50%以上	6%
男50%未満	6%

1ヵ月に読む本の冊数は？

読まない	0%
10冊未満	70%
10～30冊	24%
30冊以上	6%

初めてTVゲームに触れたのは何歳の時ですか？

10代未満	53%
10代前半	17%
10代後半	12%
20代前半	12%
20代後半	6%
30代以降	0%

ゲームというお仕事。

今回の特集にあたって、ゲーム業界に携わる人たちの動向を探るべく無記名アンケートを実施した。サンプル数は、取材に協力してくれた方々を中心に約300名。これを読めば、業界のへの足がかりが見えてくるかも!?

いまの仕事を辛いと思ったことはありますか？

ある	88%
ない	12%

1ヵ月のゲームの購入本数は？

ほとんど買わない	30%
1～2本	70%
3本以上	0%

1ヵ月の休みの日数は？

4日以下	12%
5～7日	23%
8日以上	75%

ゲームソフトの所有本数は？

10本未満	18%
50本未満	48%
100本未満	22%
100本以上	12%

1日の実働時間は何時間ですか？

8時間程度	17%
8～10時間	30%
10～12時間	36%
12時間以上	17%

1週間でゲームを何時間プレイしますか？

やらない	0%
10時間未満	47%
10～20時間	23%
20～30時間	18%
30時間以上	12%





取材というお仕事。

～総論に代えて～

一部で「おもしろいゲームは出尽くした」なんて訳知り顔でささやかれているが、毎年、毎月、日々、想像を超えた、新鮮な感動を与えてくれるゲームが、僕らプレイヤーのもとに届けられている。そのゲームにはどんな人たちが関わり、どんなふうに働いているんだろう？　そんな素朴な疑問から、ゲームに関わる仕事をしている人たちを訪ねた。プログラムを組み、グラフィックを描き、サウンドを生むクリエーター。ハイテンションの宣伝マン。情熱を持って売り込む営業マン。ヒット作を培った勘と確かな目で予測する店舗の人たち……ほんのひと握りの人たちだったが、その横顔は伝わっただろうか。

意外だったのが、連日徹夜を続け、モニターの前で格闘していると思っていたクリエーターは、案外規則的な生活を送っていたこと。創造力、集中力を維持し続けるには、やはり健康がイチバン！　というわけらしい。だが、「かつてはゲームで遊ぶのがとても好きだったけど、いまはゲームをやっても“遊ぶ”という感覚は少なくなり、すべてが仕事の延長になってしまった」と、好きで飛び込んだゲーム業界での“職業病”に悩む人がいた。

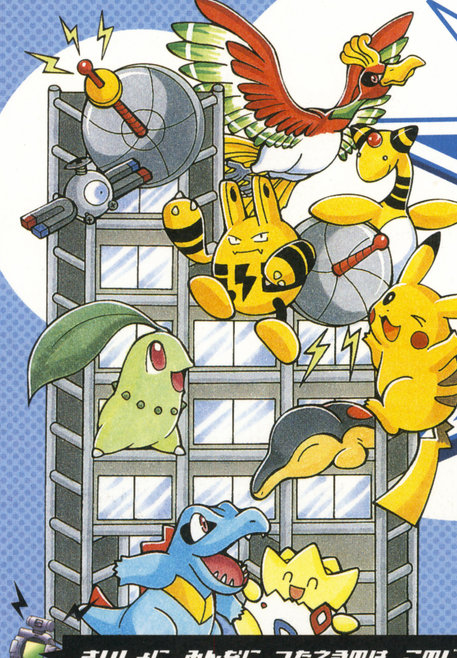
サービス精神旺盛なエンターテイナー・宣伝マンは、プレイヤーとクリエーターとの間を取り持つ、繊細なバランス感覚を持ち合わせていた。

営業マンの、ソフトに対する自信、誇り、思い入れ、そして愛着は、ある意味でクリエーター以上だった。そして、僕たちからいちばん近い距離にいるショップでは、僕たちの知らないところで、経験や勘、データによるさまざまな戦略が凝らされていることを知った。

ひとつひとつの仕事は独立しているのではない。それぞれが有機的に結びつき、情報交換が密に行われている。「プレイヤーがどんなゲームをおもしろいと感じ、求めているのか」を考え、それぞれの立場で日々努力しているんだ。そんな情熱を持った彼らがいる限り、今後もアッと驚くような、期待以上のソフトが生み出されるに違いない。だから僕らは、ゲームから目が離せない！

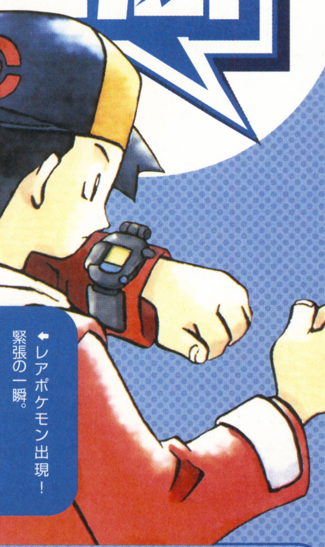
（取材・執筆：翠川晶／構成：編集部）





ポケモン金・銀 64+放送局

**ヘイ、みんな聴いてるか〜い？
今回から始まったこの番組は、
毎月『ポケモン金・銀』のトゥーホットな情報を
お届けするというゴキゲンなコーナーだゼィ。
これからもヨ・ロ・シ・クッ！**



さいしょに みんなに つたえるのは このじょうほうだぁ！

貴重なポケモンゲットの方法を教えちゃう

『ポケモン金・銀』フリークのキミたちなら、ゲーム中に1匹しかいないような、レア〜なレア〜なポケモンが登場するのは知ってるよね。今回は、そのレアポケモンゲットのポイントを伝授しちゃうぞ。伝説のポケモン、ライコウ、エンテイ、スイクンを初め、いろーんなレアポケモンの情報をお届けするから、しっかり聴いてくれよな！　そうそう、新しくわかったバルキーの秘密も教えちゃうんだゼィ！



⬅レアポケモン出現！緊張の一瞬。

ライコウ・エンテイ・スイクン

❶ 逃がす

まず、エンジュシティの焼けた塔の地下1階で、3匹を逃がす。すると3匹は、ジョウト地方の"道路の草むら"を移動するようになるぞ。

❷ 出会って図鑑に記録

つぎに道路の草むらで待ちぶせするわけだが、なかでもオススメなのが36番道路。せまいから出会う確率が高いのだ。レベル39のポケモンを先頭にしてスプレーを使い、草むらを歩き回ろう。これは、レベル40の3匹以外のポケモンが現れないようにするため。どうしても会えなかったら、友だちから通信で借りて図鑑に記録してもオーケーだ。


⬆この36番道路の草むらで待ちぶせろ。

❸ 追いかける

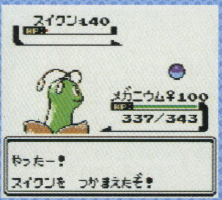
最初に出会ったときにゲットできれば理想だが、逃げられる可能性も高い。そうなったら、追いかけよう。図鑑の"ぶんぷ"で現在の居場所を確認し、そこへ徒歩か自転車で近づくべし。空を飛ぶと、3匹は一気に移動してしまうからね。ただし、この方法を使って追いかけても、到着したときに必ずその場所にいるとは限らない。そこで、何度も空を飛び、自分が待ちぶせしている場所の近くに来るのを待つという方法も有効。ベストは、エンジュシティで"そらをとぶ"をくり返し、37、38、42番道路あたりまで誘導できたら、36番道路へ移動する。そして、36番道路から37番道路への移動をくり返し、36番道路に来るのを待つ。来たら、またスプレーをかけて草むらへ入るという方法だ。



⬆1度会えば、図鑑で現在の居場所がわかる。

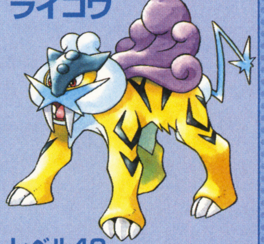
❹ バトルしてゲット

3匹に出会ったら、すぐさまねむらせにかかるべし。"ほえる"を使うので、"くろいまなざし"で引き止めることはできないぞ。なるべくす速いポケモンを使い、3匹がほえたり逃げ出すまえにねむらせてしまおう。ねむったら高レベルのポケモンに入れ替え、レベルボールを投げる(このとき、みねうちでHPを1にできればさらに確実)。なければスピードボール、さらになければハイパーボールを使おう。なお、3匹のHPは一度減ると回復しない。倒すか捕まえるまで何度でも戦えるので、逃がしてもあきらめるな！



➡おし！ ゲットだぜっ！

ライコウ



レベル40

エンテイ



レベル40

スイクン



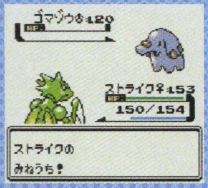
レベル40

ゲットのセオリーをおさらい

ここでもう一度、ポケモンゲットの基本となるお約束ごとをおさらいしておこう。すべてのポケモンを捕まえるために共通することなので、しっかり覚えておくこと。

STEP 1 なるべくHPをけずる

ポケモンは、HPが少なければ少ないほど捕まえやすい。なるべくならギリギリまでけずっておきたいが、うっかり倒してしまわないように注意。HPをけずるには、カモネギやストライクなどが覚える、みねうちが便利だ。何度か使えば相手のHPを1にしてくれるぞ。もし、逃げやすいポケモンが相手なら、ゴースやゴルバットなどが覚えるわざ、“くろいまなざし”で動けなくしておくか、さきにねむらせておくのが吉。



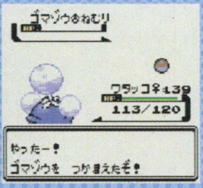
STEP 2 ねむらせる

ポケモンは、“ねむり”か“こおり”の状態がいちばん捕まえやすい。ねらってこおらせるのは難しいので、ねむらせるのがベストだ。キノコのほうし、ねむりごな、さいみんじゅつの、いずれかのわざを使ってねむらせるのがいいだろう。もっとも成功率が高いのはキノコのほうしだけど、このわざを覚えるパラス＆パラセクトは、いかんせんすばやさが低い。64+放送局のおすすめは、ワタッコのねむりごなだ。



STEP 3 ボールを投げる

HPをけずってねむらせたら(順序逆でも可)、ボールを投げる。ボールの選択は、手持ちに高レベルのポケモンがいるなら入れ替えてレベルボール(37番道路のあかぼんぐりから作る)、逃げやすいポケモンが相手ならスピードボール(ヒワダのしろぼんぐりから作る)、それらのボールがなければハイパーボール、という感じ。とくに、フスベのショップなどで大量に購入できるハイパーボールはつねに持ち歩こう。



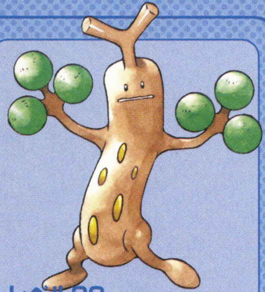
まだまだいるぞ! 貴重なポケモンたち

レアポケモンを もっともっと しょうかいしちゃうぜ!

ウソッキー

まねっ子ポケモンだ!

36番道路で道をふさいでいるウソッキーは、コガネジム戦のあと、右隣の家でもらえるゼニガメじょうろを使うと、正体を現わす。まだハイパーボールは使えないので、スーパーボールでゲットだ。植物のように見えて、じつはいわタイプであることに注意。“ものまね”というわざを使い、こちらのわざをまねしてくるぞ。



レベル20
いる場所：36番道路
相性のいいタイプ：かくとう・じめん・はがね・みず・くさ
相性の悪いタイプ：ほのお・こおり

赤い ギャラドス

色違いポケモン現わる!

いかりの湖に現れる赤いギャラドスは、確実に会える唯一の色違いポケモン。42番道路で手に入るハイパーボールは、赤いギャラドスゲット用に取っておいたらどうだろう。高レベルのポケモンが育っていれば、レベルボールを使ってもいい。なお、戦闘後に手に入るあかいウロコをポケモンじいさんにあげると……。



レベル30
いる場所：いかりの湖
相性のいいタイプ：でんき
相性の悪いタイプ：エスパー

ラプラス

週刊ファミ通の発売日に出現

つながりのどうくつの地下2階の奥にある湖では、毎週金曜日にラプラスが出現する。ゲットしてもしなくても、戦えるのは1日1回だけ。“なみのり”を覚えたら、会いに行こう。一度倒しても逃がしてもゲットしても、金曜日になればまた現われるのであわてないようにね。ゲームクリアー後にゆっくり捕まえるのも○。

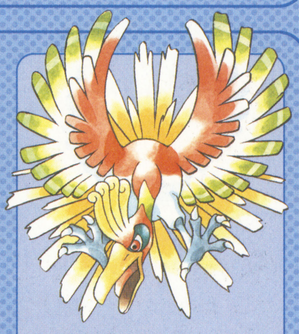


レベル20
いる場所：つながりのどうくつ
相性のいいタイプ：かくとう・いわ・でんき・くさ
相性の悪いタイプ：じめん・ほのお

ホウオウ

虹色のハネで大空を舞う

『金』をプレイしているなら、スズの塔の屋上でレベル40のホウオウに会うことができる。ロケット団のラジオ塔占拠イベントのあと、5階で局長からにじいろのはねをもらい、エンジュシティへ。ホウオウは“じこさいせい”でHPを回復してくるので、最初にねむらせてからHPをけずるべきだろう。



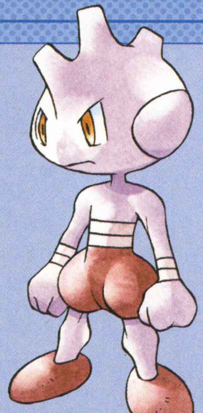
レベル40(金)
いる場所：スズの塔

バルキー

カラテ大王のプレゼント

スリバチ山の地下1階にいるカラテ大王とのバトルに勝てば、バルキーというポケモンがもらえる。大王に会うには、42番道路の真ん中の入り口からスリバチ山に入ること。5匹以下にした手持ちのポケモンのなかに、フラッシュ、なみのり、たきのぼりを覚えたポケモンを入れるのを忘れずに。

※バルキーはレベル20のときの能力値により、3種類のポケモンに進化する。タウリンやブロムヘキシンを使えば、自分の望むポケモンに進化できる可能性も!
こうげき>ぼうぎょ→サワムラーに進化
こうげき<ぼうぎょ→エビワラーに進化
こうげき=ぼうぎょ→カポエラーに進化

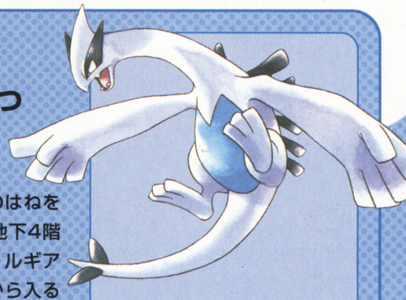


レベル10
いる場所：スリバチ山

ルギア

うずまき島の奥で待つ

『銀』をプレイしているのなら、レベル40のルギアに会うことができる。局長からぎんいろのはねを受け取ったら、うずまき島の地下4階に向かおう。島は4つあるが、ルギアに会うには右上の島の入り口から入るべし。こちらも“じこさいせい”を使われるまえにねむらせてしまおう。



レベル40(銀)
いる場所：うずまき島

ポケモン金・銀64+ 放送局 番外編

『ポケモン金・銀』開発者インタビュー



『ポケモン金・銀』の開発元であるゲームフリーク&クリーチャーズのスタッフに、直撃インタビューを試みたぞ。開発にまつわる苦労話はもちろん、色違いポケモンやポケルスのこともバッチリ聞いてきたぜ〜。新ポケモンのイラストも掲載したので、そっちも見てくれよな。

みんなが あつまってくれた ところで さっそく はじめようか！

――まずは制作を終えての感想を、ひとりずつお願いします。

増田　まぁ、みなさんお疲れさまという感じですね(笑)。自分も含めて。

一之瀬　……終わって……よかったと、思います……。

杉森　はっきりしゃべれ(笑)。

一之瀬　終わってよかったです、はい(笑)。あと、初めて『ポケモン』の制作に関わったので、こんなでかい作品をやらせていただいてありがとうございましたと(笑)、そんな感じです。

松宮　僕も『金・銀』から始めたんで、どこまでやってええのかなっていうくくりがわからなくてたいへんでした。そういうときに、増田さん、杉森さんに助けてもらって、ま、なんとか形ができて、こうやって出せたというのはうれしいです。

増田　僕はチームをまとめるような役なんで、本当にみんなよく耐えたなと(笑)。いろんなプレッシャーに押しつぶされずに、きちんと作品として仕上げられたのがいちばんうれしいです。

杉森　すごくユーザーを待たせたんで、やっと手元に渡ってよかったなぁと。1年まえから予約してましたという話をよく聞くんで、非常に申しわけないなと思っていたし、これから、あんまり早く(発売することを)言うもんじゃないなと(笑)。

渡辺　私は前作はプログラミング作業ということが初めての作品だったので、ちょっと慣れない点があって心残りがありました。今回は自分のスキルが上がっていて、わりかし楽しくできたのがプラスだったんじゃないかと。ま、途中で(対応するべき)ハードが増えたりしてきつかった部分もあるんですけど、表現力が豊かになって、自分のやりたいことが、よりできるようになったことのうれしさのほうが大きかったですね。

――最終的に、『金・銀』には何人ぐらいスタッフのかたが関わっているんでしょうか?

増田　お手伝いとか含めて14人くらいですね。

杉森　デバッガー入れると、100〜200人はいます(笑)。いちばん初めの状態は7人でした。



デリバード

翼はないがひこうタイプかな。何か運んでくれそうな名前だね。

――7人？　それは昨今のゲーム作りとしてはかなり少ないですよね。

増田　そうですね、前作のときは最終的にも本当に9人とか10人とかだったんで、

杉森　それでもゲームフリークの全社員の3分の2ぐらいですから(笑)。まぁ、うちとしては大きいプロジェクトなんですけど……。

きいてるほうは たのしい せいさくの くろうばなしを おしえて もらっちゃおう！

――実際に作業されてご苦労された点とか、プレッシャーはどんなものだったんでしょう?

杉森　ポケモンをとりまく状況っていうのが、ここ何年かですごい激変してます。やっていいことと悪いことっていうのも変わってきましたし、その分プレッシャーもでかくなったことは事実です



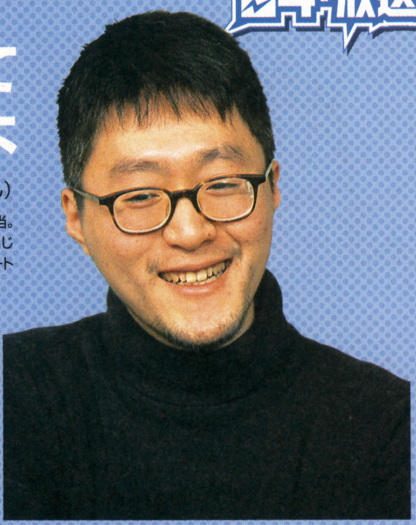
いろんなプレッシャーに押しつぶされずに、みんなよく耐えました

増田順一（ますだ・じゅんいち）

ゲームフリーク開発部部長。『金・銀』ではサブディレクターとプランニングと音楽を担当。
◎好きなポケモン：コダック、ハネッコ、イノムー　◎好きなわざ：まるくなる、ころがる
◎好きなイベント：ラジオ塔占拠時のラジオ放送

僕ら(いまの)小学生に向けて作ろうって ぜんぜん思っていないんですよ

杉森建(すぎもり・けん)
ゲームフリークのチーフグラフィックデザイナー。『金・銀』ではキャラクターデザインを担当。
◎好きなポケモン:ホーホー、フシギバナ　◎好きなわざ:だいもんじ
◎好きなイベント:カスミのデート



ね。あとテレビアニメーションや映画のからみもありますし、海外に向けてのこともありますから、以前よりいろいろ考えながらやらないといけないことが非常に増えて、たいへんでした。

――世界市場であるとか、何千億円のビジネスとかは、意識されたんですか?

増田　もちろんそれらのことも、考えるべきですし、考えてはいるんですが、やっぱりゲームはゲームとしてまずおもしろくあるべきだし、『金・銀』を作るからには、『赤・緑』を超えたいという思いはありました。関係なくはないんですけど、そんなに密接かっていうと、それはそうでもないかなと。

渡辺　僕は、期限のプレッシャーよりは、どっちかというと"ポケモンワールド"のイメージのプレッシャーのほうがデカかったです。個人個人が持ってるポケモンの世界観っていうものが、僕らとどれだけ異なるのかっていうその一致のさせかたが難しいですね。僕らも子供みたいな大人ですけど、やっぱり現役の小学生の考えかたっていうのは、わからないじゃないですか。

――イラストとか描かれている過程で、リサーチとかされたんですか?　子供に見せて、とか。

杉森　いや、ぜんぜん。僕ら、小学生に向けて作ろうってぜんぜん思ってないんですよ。メインのユーザー層は小学生になっていますけど、僕らはあんまりそういうこと考えてないんです。意識しているとしたら、いまの子供でなくて、自分が子供だった頃、おもしろかったこととか、遊びとか、そういう部分をたくさんいれてるつもりなんです。それは、いまのこどもにも通用するかもしれないし、僕らと同じ世代が昔のこと思い出しておもしろがるかもしれない。ただ、子供でも楽しめるように、ユーザーフレンドリーなインターフェース作るとか、システムをわかりやすくするとかっていうことはつねに心がけてますから。

増田　子供っていうよりも誰でも、おじいちゃんでもおばあちゃんでも遊べるようなわかりやさ、っていうところですよね。

――さきほど、ユーザーフレンドリーっていう話が出ましたが、便利ボタンの存在や、道具やわざの説明が出る点など、『金・銀』はより親切設計になってますよね。ユーザーからの指摘みたいものがあったんでしょうか?

渡辺　それよりも、むしろ僕ら内部の者が、前作を遊んだときに、不便に思った点を直したという感じですね。まぁ、マニュアルが読めなくても遊べるようにっていうのが目標ですが、ただあんまり親切すぎるのもね、ちょっとつまんない。

――どなたかのおじいさんが家から出られなかったというのを、うかがったんですけども(笑)。

杉森　僕の親ですね、それ(笑)。入り口のところに玄関マットみたいのがあるじゃないですか、あそこで、ドアの方向に向くっていうのがわからなかったらしいんですよ。ま、でもそれは解決はしてないんですけど(笑)。本当はあそこに矢印を出してくれとかって言ってたんですが、ちょっと今回は見送りました(笑)。その話はともかく、リュックとはなんぞやとか、あとどのコマンドがセーブすることを指しているのかっていうのを、やっぱり初めてゲームに触れるような人はわからないですから、そういうのは気をつかいましたね。

――音楽面では何か苦労されたことは?

一之瀬　僕の場合はポケモンの音楽のイメージの解釈ですね。増田が前作で音楽を全部やってて、今回僕の解釈が入っていくと、あーでもない、こーでもないって。

増田　ふたりでバチバチっと(笑)。

――何かありました?(笑)

一之瀬　最初は難しかったですね。増田に、こんな感じっていうのを聴かせたんだけど、それが違って、かみ合わなかったのをすり合わせ、すり合わせして、最終的に形にしたって感じなんですけどね。

――作曲されるときに考えていらっしゃったテーマとかはありますか?

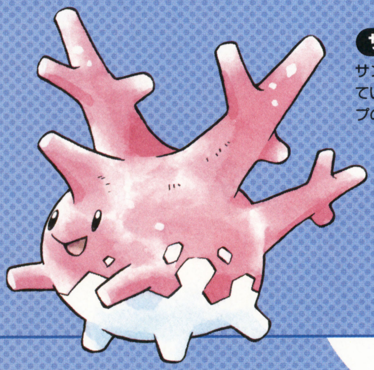
一之瀬　僕の場合、ポケモンの哀愁っていうか、親近感みたいな、そういうことを考えて曲を作りました。また、アニメと共通のイメージとか感情とか。

――じつは朝と昼と夜って音楽は違うという話も、聞いたんですが……。

増田　戦闘の曲だけ微妙に……。野生ポケモンとエンカウントしたときの戦闘音楽が1曲だけ……。朝昼のバージョンと夜のバージョンが、ほんのちょっとだけ違います。たいていわからない(笑)。

――鳴き声に関しては?

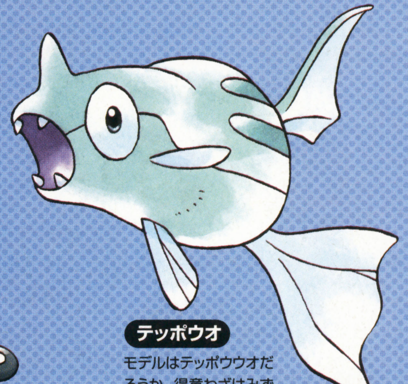
一之瀬　それは、テレビを見た人がゲームをし



サニーゴ
サンゴのような形をしている。やはりみずタイプのポケモンか?

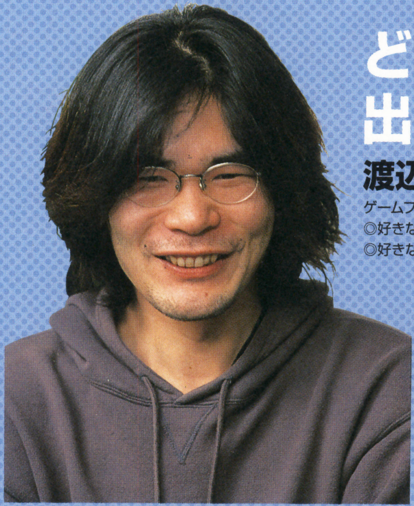


ソーナンス
外見からは正体のわからないポケモンだ。なんかツラそうな表情だね。



テッポウオ
モデルはテッポウウオだろうか。得意わざはみずでっぽうだったりして?

どんなポケモンでも、色違いのものが出現する可能性はあります



渡辺哲也（わたなべ・てつや）

ゲームフリークのプログラマー。『金・銀』ではプログラムを担当。
◎好きなポケモン：キレイハナ、ラフレシア　◎好きなわざ：はっぱカッター
◎好きなイベント：案内じいさん

たときに驚かないように、なるべく見た目のイメージから作るように心がけていました。そのへんは増田のほうから……。

増田　まえのポケモンの鳴き声は変わってないんですけど、新しいポケモンについては、わかりやすさをちょっと追求したみたいなところがあると思うんですけどね。

――トゲピーがちゃんとトゲピーって鳴いてる。

増田　ああ、それはやっぱり気を使うというか、あまりにハズれられないというか。

杉森　ガオーとか言ったらちょっと（笑）。

――シナリオ面でのご苦労はどんなことがありましたか？

松宮　シナリオより、僕がいちばん泣いたのは図鑑のテキストのほうなんです。限られたスペースの中で、どうやって特徴を盛り込もうかなぁとか。しかも『金・銀』でべつの文章にしますとか言っちゃったから（笑）。

――とくに印象に残っているポケモンの説明文はありますか？

松宮　全部いちおうは思い入れあるんですけど、3進化するやつとかは、逆に特徴をつけられなくて苦労しました。かわいいとかやったら書きやすかったりはするんですけど、出現率低いやつで、最後までデザインと名前決まらへんかったやつとかもう……。僕自身こいつどんなポケモンかな、って思いながら書いてたりして。

――ポケモンの名前は田尻さんが作るんですか？

杉森　田尻が考える場合もありますし、僕が絵を書きながらのっけてっちゃうこともあります。名前をつけてはみたものの、あかんなぁと感じたら、みんなにも聞いてみたり。

――足跡のほうは杉森さんのアイデアですか？

杉森　ええ。でも、絵自体はちょっとたいへんだったんで、ほかの人におこしてくれって言って。まぁ、足跡は前作のころから思ってたネタなんですけど、今作でそれを図鑑のなかに突っ込むことができてうれしかったです。

渡辺　最初はメモリー食うから「え～っ」って言ってたんですけどね。

増田　足跡があると、すごく広がりが持てる感じですよね。イメージしやすくなる。

――ポケモンは全部が『金・銀』用の描き下ろしなんですよね？

渡辺　前作のボツ分は使ってないです。

――まったくのゼロから？

杉森　前作のボツから持ってきたものはないですね。ま、ボツになったやつはそれなりに理由があったんですから、あんまりデキがよくない。今回、アイデアそのものだけなら、300匹とか考えてました。

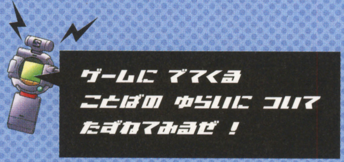
渡辺　それこそうちのグラフィッカー総出でポケモンを考えてましたから。

――今回、前作や『ポケスタ』も含めて全部つなげると、7つか8つぐらいリンクするわけですよね。デバッグもすごい苦労されたのでは？

杉森　そうですね（苦笑）。デバッグ、テストプレイしたチームもたいへんでしたし、それをつぶしていったプログラマーも。

渡辺　ま、それは俺らもホント、悪いからね（笑）。最初からバグなきゃいいだけの話なんで。本当デバッガーにはお疲れ様でしたと。

杉森　初代スーパーゲームボーイでしか出ないバグとかあるわけですよ。ポケットプリンタの一部ではバグが出るとか。この製造番号だと、バグが出るだとか。そういうのが数え切れないほどあった。



――ジョバンニ先生（注1）のネーミングは、序盤に出てくるからっていう意味で？

杉森　ええ、あれはダジャレで。誰か、序盤でシステムの概要を解説してくれる人を作ってほしいという話が出て、それで。

――編集部でひとつの説がありまして、ミルタンクに木の実を7つあげると元気が出るイベントがありますが、あれはべつに"木の実ナナ"と引っかけているわけではないんですか？（笑）

一同　（笑）

杉森　まぁ、そうやって考えすぎてもらうってのもアリなんですけど。

――まぁ、その説を唱えているのはひとりだけなんですけど（笑）。

一同　（爆笑）

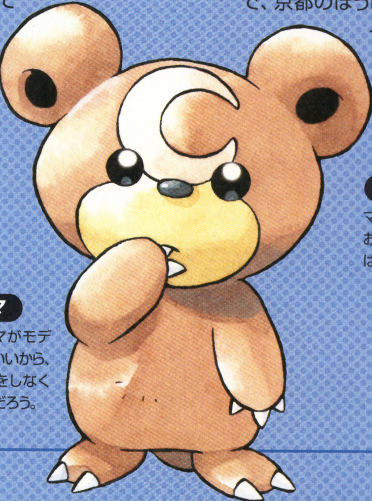
――ジョウトっていうのは？

増田　ジョウトはですね、松宮と企画の人間とで、京都のほうにいろいろ勉強しに行きまして、それでいろいろな塔を写真に撮ったり、いろんな文章を読んだ

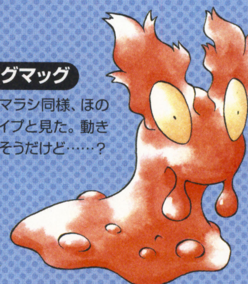
注1：ジョバンニ先生
キキョウシティでポケモン塾を開いているユニークな先生。ポケモンの上手な育てかたや、捕まえかたを教えてくれる。余談だが、フランスワールドカップ時のブラジル代表のプレイヤーに、ジョバンニという選手がいた。シャレでありながら、ちゃんと実在っぽい名前なのだ。やるなゲームフリーク。



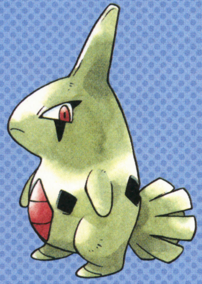
◆独特の口調が楽しいジョバンニ先生。こんな塾に通ってみたい？



ヒメグマ
ツキノワグマがモデル？　かわいいから、死んだフリをしなくても大丈夫だろう。



マグマッグ
マグマラシ同様、ほのおタイプと見た。動きは遅そうだけど……？



ヨーギラス
サナギラスの進化まえ。幼虫だけど、顔つきは勇ましいね。



サナギラス
ヨーギラスが進化したのがサナギラスだ。いずれ成虫になるのかな？



ムチュール
じつはルージュラの進化まえ。そういえば、愛敬のある顔立ちが似てるね。

りして、全体の世界を固めていこうっていう話のなかで、京都のほうでは道のところで七条とかありますよね。あの条の都と書いて条都というのもあるし、城の都で城都と、今回はしようと。

——舞台を関西にした理由は、前作が関東だったからっていうのと関係あって？

杉森　基本的に、少年が自転車で冒険するというリアリティーのあるスケールということで、前作は関東地方ぐらいの、神奈川から埼玉まで行くぐらいが最大のスケールという感じで、カントーというのを設定したんです。でも、今作では新しい舞台を用意しなきゃいけないですから、ただ関西っていうとストレートすぎるから、ジョウトって言ってるんですけど。

渡辺　前作のマップと同じぐらいの広さのもので、どれくらいかなっていうんで、アタリをつけたところが関西のほうだったんです。

杉森　で、せっかくだから前作のカントー地方も今作で出したいっていう話があったんで、ま、隣りにあるし。東北でもよかったんですけど、いろいろネタが多い関西を舞台にしました。

渡辺　塔のイメージが最初にあったんで、じゃあそれにふさわしいところにしようかな、って、関西を選んだんです。

——実際にかなり取材にも行かれたんですか？

増田　5日間ぐらいですね。向こうでタクシーに乗って、イキナリ「塔に行きたいんですけど」って(笑)。

——もしやタクシー1日借り切って？

増田　そうです。

——タクシーの運ちゃんもびっくり。

松宮　変な客が乗ってきたなと。

増田　「なんかいい塔ないですかね〜」とか(笑)。

渡辺　キミら、そんなアホなことやっとったんか(笑)。

——いちばん印象に残った塔はどこですか？

松宮　いや、ていうか僕らって最初、塔って入って登れるもんだと思ってたんですよね。そしたら、「あれはそれ自体が神様や仏様を祭ってあるわけで、入っちゃいけない」と言われて、「ダメじゃん！」っていうことで(笑)。外側からはいろんな塔を見ました。

増田　いちばん役に立ったのは、京都の東寺(注2)ですけど、そこで資料とか買い込んで、ホテル戻って、みんなで相談したりして。

——スケール的に詰め込まれないってのありませんでした？　単純に。プログラムとしても。

渡辺　プログラムはもぅキツキツでしたからね。ぶっちゃけた話、カントーのマップ自体も前作よりは本当のスケールはちょっと小さいですよね。まんまはやっぱりさすがに入んないんで。

——と言っても、サファリゾーンと、ハナダのどうくつ以外ほとんど入ってますよね、小さくなったとは言えども。最初、ジョウト編のエンディングを迎えて、そのあとほぼ前作と同じスケールでカントー編があったっていうのはびっくりしましたね。これで終わったのかと思ったらあとまるまるもうひとつっていうのは。

注2：東寺
正式名は教王護国寺。平安遷都(794年)の開かれた翌々年、桓武天皇が平安京鎮守のため創建、のちに空海(弘法大師)に与えられる。本尊は薬師如来。世界文化遺産でもある。京都駅南徒歩15分に位置し、東西250メートル南北510メートルの広い境内を持つ。なかでも高さ57メートル五重の塔は、京都のシンボルとなっている。この塔、826年に弘法大師が創建着手。4回焼失したが、1644年、徳川家光の寄進で竣工。国宝に指定されている。拝観料500円。

ここで ちょっと いじわるな しつもんも してみようか

——シナリオでいまだに疑問なのがいくつかあって、けっきょくライバルは改心したんでしょうか？

松宮　それはおまかせしますって感じで。

杉森　いじわるですけど、ちょっと余韻を……。あれでいい人になっちゃっても、ちょっとありえなさそうだったし、あんまりいい話じゃないですから。

——あと、ロケット団のボス、サカキはどこへ？

松宮　まだ修行してるんじゃないですかね(笑)。

渡辺　関西には、いなかったんじゃないですかね。

——ラジオ塔占拠イベントでも、サカキのことを呼びかけていましたよね？

杉森　そうですね、ま、国内にはいるんでしょう。

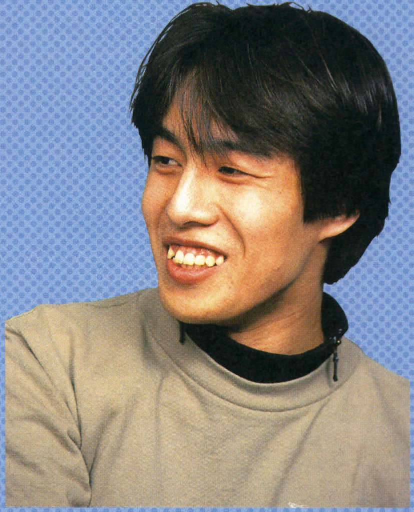
——あと、"レッド"はなぜ「……」としかしゃべらないのでしょう？

松宮　主人公、前作の自分じゃないですか。その辺が勝手にしゃべる気持ち悪さと、やった人に勝手に台詞を当てはめてもろったほうがええなぁと。

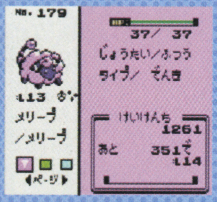
杉森　昔の自分ですからね。

限られた図鑑のスペースのなかで、ポケモンをどう説明するか悩みました

松宮稔展（まつみや・としのぶ）
クリーチャーズ所属。『金・銀』ではシナリオとポケモン図鑑の文章を担当。
◎好きなポケモン：ヌオー、ニョロゾ　◎好きなわざ：トライアタック
◎好きなイベント：ロケット団アジト

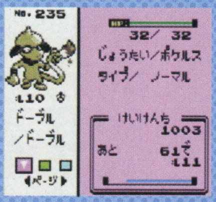


注3：色違いポケモン
『金・銀』では、同じ種類のポケモンでも、通常とは色の違うものが存在する。それが、色違いポケモンだ。遭遇する確率はメチャクチャ低いぞ。登場するときに体がキラリと光るので、注意して見ていよう。この色違いポケモン出現時にそなえて、絶対にゲットできるマスターボールを使わずに温存しておくのも手だぞ。

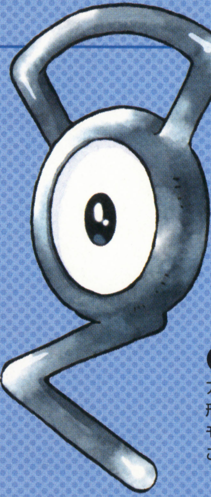


⬆♂♀マークの横に表示される3つの星が、色違いの印！

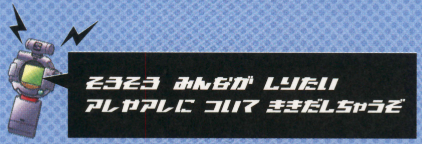
注4：ポケルス
ポケモンがかかる症状のひとつで、ウイルスのようなものらしいが、詳細は不明。かかったポケモンに、どのような効果をもたらすのかも不明だ。戦闘をくり返すとかかりやすくなるらしいが……？　ここに、ポケルスにかかったポケモンの写真を掲載しよう。



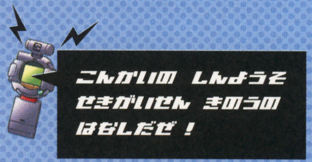
⬆じつは、ポケルスにかかるとラッキーなんだとか……。


アンノーン
アルファベットの形をした謎のポケモン。ちなみに、これは“G”だ。

渡辺　僕らは、プレイヤーキャラがしゃべるってのがいちばん嫌い、っていう人間たちなんで。ちょっと黙っててもらおうかなと。

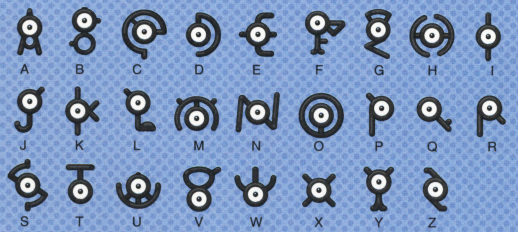


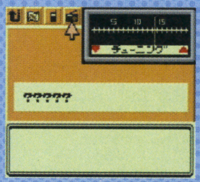
——色違いのポケモン(注3)の出現は、100パーセントランダムなんですか？
渡辺　そうです。それはもう、ものすごい低い確率ですけどね。八千分のいくつか……。
——その出現率は、どんなポケモンでも同じ？
渡辺　そうです。ポケモンによって変えてたりはしてないです。
——じゃあ、珍しいポケモンだから色違いが少ないっていうのではなくて……。
渡辺　それはないです。ただ、珍しいポケモンって出てくる確率がもともと低いですから。レアポケモンの色違いと出会う可能性っていうのは、よく見かけるポケモンの色違いと出会う可能性よりは当然低くはなりますよね。
——つまり、色違いのエンテイやライコウやスイクンが現れる可能性はゼロではない？
渡辺　ゼロではないです。たとえばホウオウは1回しか会えないですけど、その1回しか会えないやつが、色違いである可能性はあります。
——あと、ちまたでウワサのポケルス(注4)ってなんでしょう。
増田　かかると……。病気じゃないです。
松宮　じつはかかったほうがお得。
杉森　要は伝染するって遊びをやりかったんです。ま、伝染って言っていちばん最初に思いつくのは病気なんですけど、病気になってプレイヤーにマイナスなことが起きると遊びにならないですから、それはむしろいいことが起きるぐらいにしようって言って、作ったのがポケルス。
——ポケルスのなりかたは？
松宮　がんばって戦ってくださいとしか……。
渡辺　戦闘こなしたほうが、かかりやすいっていうことになってますね。
——つまり電源を切らずにプレイしているというのではなくて、純粋にたくさんプレイをしたことをくり返しているとなる？
渡辺　どっちかというとそういう意味です。
——じゃあついでに……アルフの遺跡でラジオから聞こえる音ってなんですか？
杉森　う～ん、とくに意味はないっていえばないんですよ。アンノーン(注5)は、ものすごく謎めいた存在にしようということで作ったポケモンなんですけど、それをさらに謎めかせるための、しかけ。だからあれ自体になんかものすごい秘密が隠されてるとかってことはないです。
増田　アンノーンどうしは電波で会話をしていて、それがラジオから聴こえてくる。だからあれは、アンノーンの会話っていうか、鳴き声的なイメージで作ったんです。
——ウバメの森のほこらも気になりますが？
杉森　それも世界観を広げる仕かけなんですけどね、演出用の。あそこにプログラム的な何かが仕込んであるってことはないんですよ。デジタル的に言うと、何もないんです。でも、何かあるような気がする。
——それを、プレイヤーが想像して……。
杉森　それが楽しいと僕は思うんですよ(笑)。そんなになんでもねらって作らなくてもいいんではないかと(笑)。それをちょっと言いたいんですけど、どうしても、隠れてると気になっちゃうんですね。
——そうですね、みんな解析しよう、解析しようとしますからね。勝手なデマもとびますね。
杉森　いや、デマとかはあれでおもしろいと思うんです。いきすぎたり、被害が出たりしなければ。ゲーム中の謎を妄想して楽しんだりとかはっていうのはおもしろい。
——木の実ナナみたいな？
杉森　(笑)そうやって、プレイヤーどうしがコミュニケーションできるネタっておもしろいと思うんですよ。今回、昼とか夜とか、ゲーム中にもリアルタイムで時間が流れていて、やっぱり僕は夜型だから夜のポケモンしか見たことないとか、っていう人がどうしてもいるんですけど、まんべんなく朝昼夜を毎日見るよりも、僕はそのほうがおもしろいと思うんですよ。たとえば夜のエキスパートであるプレイヤーと、昼のことは何でも知ってるっていう昼型の人が会話すれば、違う話が生まれてくるじゃないですか、だから、プレイヤーどうしが、もっと話をしてほしいなって。
渡辺　ゲームだけでなく、ゲームのそとからでもコミュニケーション取ってほしいですよね。
杉森　ま、ゲーム内でも仲間がどんどん増えて、電話番号とか蓄積されていくようになってますけど、なかでもそとでも仲間が増えていくゲームとなるというのが、目標です。



——今回、赤外線機能を導入されましたが。
増田　赤外線はけっこうマスターROMアップ近くの土壇場で(笑)。
渡辺　赤外線あったから何か使おうみたいなイメージで。コミュニケーションにつながるものだ

注5：アンノーン
アルフの遺跡に登場する謎のポケモン。全26種類のアンノーンが存在し、それぞれがアルファベットに似た形をしている。アルフの遺跡の4つの石板をそろえないと、全部のアンノーンを捕まえることはできない。ここにすべてのアンノーンを、アルファベット順に紹介しよう。すべてのアンノーンをゲットしたとき、何が起こるのだろうか？





⬆これがアルフの遺跡で聞こえるアンノーンの声だ。

いろんな遊びかたがあるので、自分なりの遊びかたを発見してほしい



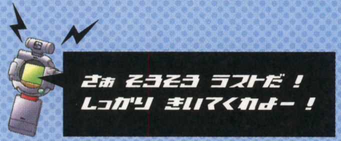
一之瀬剛（いちのせ・ごう）

ゲームフリークのプランナーであり、サウンドクリエイター。『金・銀』では音楽を担当。
◎好きなポケモン：リザードン、ウパー　◎好きなわざ：かえんほうしゃ
◎好きなイベント：ワライタケを食った山男

ったら何でも導入しようじゃないかっていう。で、ゲームボーイカラーに赤外線がある。ポケットピカチュウカラーも出る。あるものは利用してね、いろんな仕かけをやって、何か子供でも大人でも、会話するときにそれをネタにして楽しんでもらえればいいかなっていう。極端な話、"もようがえ"はどんな意味があるんでしょうっていったら、んーわかんないっていうレベルですから。

増田　赤外線の企画は初めはけっこうデカかったんです。でも、今回は最初ということで、まず簡単にゲーム性がわかるようなものから入れていこうと感じで。ま、あのぐらいが丁度いいのかもしれないっていう落ち着きです。

渡辺　初めてのものって加減が難しいんですよね。どこまで入れていいのかっていう。最初っからある仕様だったらそれをアテにしようと思うんですけど、途中から入ってくると、当初のゲーム構想をどれだけくずしちゃうのかっていうのがちょっと見えにくい。だから、最初はやわらかくして、つぎにやる機会があったら、もうちょっとこなれたものを出してくぐらいのスタンスで。



――**『ポケモン』の今後の展開は？　『金・銀』のつぎは『銅』ですか、『パール』ですか？(笑)**

杉森　でも『赤・緑』に対しての『青』みたいなものってのはたぶん出ないと思いますね。まったくではないかもしれないですけど、かなり新しいものにしないと、ちょっとやりたくないっていうか。

渡辺　ゲームボーイカラーとかの、ハードに関してはやりたいことが残ってるんで、それがどういうソフトであるかは、わからない。ですけど、何かしら作りたいとは思ってます。

――**それは『ポケモン』以外で？**

増田　ウチは、オリジナリティーのある、みんなが遊べるようなゲームを作っていこうって感じなんで、それに見合うようなものであれば、ま、貪欲にやっていきたいです。やりたいことをやるだけです。

杉森　『ポケモン』も楽しいんですけど、『ポケモン』ばっかりやってるとほかのをやりたくなる。まぁ、いずれ違った形で新しい『ポケモン』は世のなかに出てくるとは思うんですけど……。

――**それは当分さきの話？**

杉森　そうですね。だと思います。

――**最後に、ユーザーに伝えておきたいことがあれば、お願いします。**

杉森　バトルのエフェクト見て～、とか。

――**あ、すいません、とばしてます。**

杉森　えー！

渡辺　ひどい(笑)。まぁ、ゆっくり長く楽しんでほしいです。ひとりでやるより、なるべくたくさんの人と話をしながらやってほしいですね。

杉森　そうですね。やっぱり長く遊べるように作ったつもりなんで、じっくり遊んでほしいです。一生懸命ドット絵描いたんで、じっくり見ていただければうれしいですけど。トレーナーのズボンのしわとかまで一生懸命描いたんで(笑)。入魂です。

増田　このあいだ久しぶりに電車に乗っていたら見かけたんですが、ヘッドホンしてプレイをしている人がいて、うれしかったです。自分でやってても音は消したりしますからね。あとまぁ、曜日イベントが入ってるんで、今日何曜日だからあそこ行こうかっていう感じで遊ぶと、さらに楽しいかなと思います。

杉森　あと、根本的に、なるたけ悩んでほしい。ファミ通さんに言うのも何ですが、最近は、ちょっとでもつまずくと攻略本見たり、インターネットで探したりっていうふうになりがちなんで。あそこで悩んだな、ってのが思い出になるし、なるたけ悩んだほうがきっと、あとあと楽しいと思います。

松宮　同じことですけど、じっくり楽しんでほしいなと。メッセージ出たら、全部じっくり読んでほしいなと。戦闘のときとかにAボタン連打されてると、俺が腹立つ(笑)。

杉森　音を消されるのと、メッセージ飛ばされるのは、しょうがない。そういう商売だから(笑)。きっと、じっくり見てくれる人もいるし。

松宮　ただそれが楽しみちょっとソンしてるんちゃうかなと、負け惜しみ言いつつ(笑)。じっくり、すみずみまでやってほしい。たぶんそのたび発見することあると思うんです。

一之瀬　自分の遊びを見つけてほしいですね。いろんな遊びかたがあるので。対戦とか、プリンタで友だちにメールを作ったりとか、自分だけの遊びを作ってほしい。かなりいろいろできると思うんで、それを友だちに教えてあげたりとかして。あとは、一生懸命作ったんで、エンディングとばさないでほしいです(笑)。それと、月に1回は高速船に乗ってほしい。たぶん1回乗っちゃうと乗らないんで、そこで音を消されたら一生聴くことはないですから。

――**本日はありがとうございました。**

（2000年1月21日ゲームフリークにて）

描き下ろしイラスト&サイン プレゼント!!

ゲームフリークの杉森氏のポケモン描き下ろしイラストと、今回の取材に登場してくださった5人のみなさんのメッセージが入った色紙を、5名の読者に特別にプレゼント！　どの色紙が当たるかはお楽しみに。欲しい人は、右のあて先の"色紙プレゼント係"まではがきを送ろう。締切は3月21日の消印有効。当選者の発表は、発送をもって代えさせていただきます。



おたより待ってるぜ～

ポケモン金・銀64+放送局では、読者の投稿を募集してます。ネタは、おたより、イラスト、お得な情報、やり込みビデオなど、『ポケモン金・銀』に関するものなら何でもアリ。投稿が採用された人にはプレゼントを送ります。

■あて先　〒151-8024
(株)アスキー　ファミ通NP編集部
ポケモン金・銀64+放送局○○○○係

●今月のお題／コイキング大きさ自慢

最初なので、お題を出しておこう。今回は、コイキングの大きさ自慢だ。いかりの湖の釣り名人に、自分の釣ったコイキングの大きさを計ってもらったところをビデオに撮り、左のあて先の"コイキング自慢"係まで送ってくれ。特別大きいやつは、放送局でとり上げるぞ。ビデオのラベルに、釣ったコイキングの大きさと住所・氏名・電話番号を忘れずに書いておいてね。なお、ビデオの返却はできません。

不思議のダンジョン 風来のシレン2～鬼襲来！シレン城！～

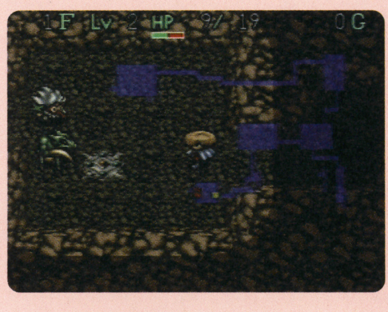
チュンソフト／任天堂
2000年春発売予定
価格未定

全国で中毒者続出！あの『風来のシレン』がN64に登場！

スーパーファミコンでシリーズ1作目の『トルネコの大冒険』がリリースされて以来、多くのユーザーの睡眠時間を奪ってきた『不思議のダンジョン』シリーズ！ 初登場となるN64では、『風来のシレン』の最新作が登場だ！ 今回はこのゲームの世界観やシステムなど、新情報をタップリと紹介！ 今作も、ドップリとハマれる要素が盛りだくさんだぞ！

不思議のダンジョンとは？

入るたびにダンジョンの構造やアイテムの形などが変化する、通称“1000回遊べるRPG”。ゲームシステムの完成度が高く、深くヤリこむことができるので、多くのユーザーが中毒になった驚異のゲームだ。いまも最新作の『トルネコの大冒険2』にハマっているユーザーも多いのでは?





むかしむかし、そのむかし……。のちに数々の冒険譚を残し名を馳せたという“風来人”シレンが、まだ子供だった頃のお話……。

おなかをすっかりすかせた幼い風来人シレンとその相棒コッパがある山間の旅をしていました。“風来人”とは伝説や伝承を信じ、冒険の旅にいきる者たちをさしてそう呼びます。
シレンとコッパの空腹はもう限界。ふたりは食べ物を求めて山を抜け、とある村にたどり着きます。
活気ににぎわう豊かな村、ナタネ村。そこで親切なうどん屋のおかみさんにうどんを食べさせてもらってご機嫌なふたり。しかし、その穏やかな時間を破る、無法者たちがふたりのまえに現れたのです。
――鬼一族、破壊を好む彼らは、時として村を襲い破壊の限りを尽くします。幼いシレンは、鬼一族相手にどう立ち向かうのか……。その活躍やいかに!?

幼きシレンはナタネ村でどんな体験をするのか!?

シレンの小さい頃の物語なので、当然シレンもコッパも前作に比べて幼くなっている。このイラストを見る限り、女剣士とリクは、いかにも仲間になりそうな雰囲気。女剣士は刀を武器に、リクは飛び道具で活躍してくれそうだ。ほかにどんな仲間が登場するのかすごく気になるところだね。それ以外にも、カッパや謎のダルマ、兵士などの姿も……。前作で言うところの、店主や番兵のような役割をしているのかもしれないぞ！



物語の中心となるナタネ村を紹介だ！

シレンとコッパがたどり着いたナタネ村は、山のふもとに位置する小さな村。シレンにうどんをご馳走してくれたおかみさんが営むうどん屋さんに、神社、それに職人の家や酒場といった数軒の建物が並んでいるぞ。この建物がシレンの冒険にどう関わってくるのか気になるところだね。前作では、鍛冶屋や壺職人のガイバラといった面々の経営するお店もあったけど、今作でもあるのかな？



にぎやかな通りには多くの人が集まる。ここでいろいろな情報が聞けそうだ。





うどん屋は宿屋も兼ねている。気の良さそうなおかみさんのいるこの場所が、今回の冒険の拠点かな？





村のなかに建てられた神社。前にあるダルマはいったいなんだろう？



風鈴らしきものが見える職人さんの家。ここでは冒険に役立つアイテムが売られたりするのかも。



心の文字が書かれた謎の建物。いったいここでナニが行われるのか？

お城を建てる!?

この画面写真を見てわかるとおり、今作ではシレンがお城を建てるというイベントがあるようだ。どうやら、サブタイトルにもなっている“シレン城”とはこのお城のことのようだぞ。城に必要な部品を集めれば完成していくようだけど、こんなに大きな城を建てられるほどの部品を集められるかな？





ナタネ村を鬼たちから守れ！

ナタネ村の周辺は、深い緑と海に包まれた自然に恵まれた土地。その海の島々のなかには、鬼一族が根城にしているという場所があるという……。ナタネ村以外にも、近隣の集落や船などを襲っている鬼一族。そんな彼らは宝物が大好きで、いろいろな場所にその宝物を隠しているという……。鬼たちを退治して、隠された宝物を見つけだそう！





オレたちを倒せるかな？

どこから見ても強そうな鬼一族の長に、その娘。手前の3人はその手下のようだ。こんな強そうな鬼一族を相手に、幼いシレンは戦っていくことができるのか!?

見たことない敵がいっぱいです！

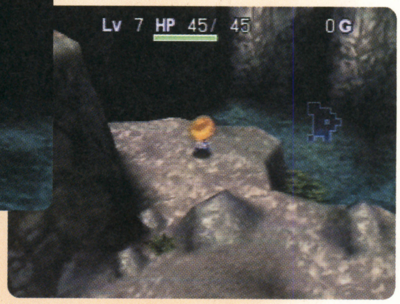
画面に映っているのは、いままでのシリーズでは見かけたことの無かった敵ばかり。しかも、どうやら鬼一族とはあんまり関係なさそうな敵がほとんどだ。今回はどんな攻撃を仕掛けてシレンを困らせてくるのか!?













せせらぎ渓谷

ナタネ村からシュテン山に向かってすぐの場所にあるのが、景色の美しいせせらぎ渓谷。この辺りなら敵も弱そうだし、丁度いいウォームアップになるかな。



奈落山峡

雲よりも高い位置にある山峡。断崖と断崖を吊り橋で結んで、かろうじて渡れるようにしてあるみたいだ。こんな吊り橋で敵に挟まれてしまったら、身動きが取れなくて大変なことになりそうだ。





古都の遺跡

シュテン山のどこかにあると言われる古い遺跡。かつては都として繁栄していたと伝えられているので、貴重な宝物が眠っているかも?





白銀霊峰

シュテン山の頂点に近い高地にあるので、まわりは雪に覆われている。画面の奥には洞穴のような洞窟の入り口も見えるけど……。そんなところも冒険するのかな?

持っている道具をフル活用して絶体絶命のピンチを切り抜けよう！

敵との戦闘に勝つために、武器を装備するのはＲＰＧの基本中の基本。だが、この『不思議のダンジョン』シリーズでは、いきなり罠にかかってしまったり、敵に予想外の行動をとられて、ピンチに陥ることも少なくない。その場面で起こりうるすべての状況を想定して、さまざまな種類の道具を使いこなしていくことがポイントだ。それさえ心がけていれば、自然と先に進めるようになるし、プレイも楽しくなってくるぞ。ここでは、その道具について紹介していこう！

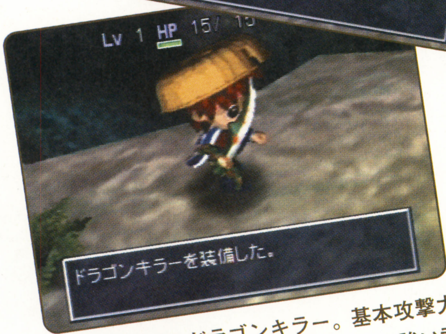
これは何だ!?



くねくね草と呼ばれる謎の草を入手。なんだか食べたら大変な目に遭いそうな名前の草だけど……。とりあえず敵に向かって投げてみる?

ドラゴンキラーゲット





シリーズでもおなじみの武器のドラゴンキラー。基本攻撃力も高く、龍系の敵に倍のダメージを与えるので非常に心強い武器。グラフィックも新しいものになっているようだ。

巻物は役に立つぞ！



攻撃したりアイテムを識別したりと、冒険には絶対欠かすことのできない道具が巻物だ。ものによってその効果はさまざま。ただし、状況に適した使い方をしないと、役に立つどころかヒドイ目に遭うこともあるので注意しよう!







壺発見!



巻物同様に重要な道具が壺だ。壺は基本的に、投げると壊れてしまうので、取り扱いには十分注意しようね。

いやらしいワナも健在







ダメージを受けたり眠らされたり敵を呼ばれたり……。ワナを踏んでしまうと、ラクだった冒険が一気に地獄になるなんてこともありえる。冒険中は気を抜かずに、常にワナがあることを想定して進んでいこう!

N64シレンの新要素？気になるところを要チェックだ！

今回初めて公開となった『風来のシレン2』。まだまだシステム的に謎な部分が多いよね。編集部でも画面写真を見ながら、いろいろな意見が飛び交っているぞ。さて、ここでは、今作から加わった、または加わりそうな新しいシステムや変更点を徹底的に分析していくぞ！

腕輪を両腕に装備可能！

会心やハラ減らず、ワナ抜けなど、腕輪は非常に役に立つ特殊能力を身につけることができるのでとっても重宝するよね。でも、ひとつしか装備できなかったからどれを装備するか悩むところ。だが、この画面写真を見ると、今作では腕輪を両腕、つまりふたつ同時に装備することができるようなのだ。腕輪の効果を考えた、相性の良い組み合わせで装備しよう。



マップに高低はあるのか？



この画面写真は白銀霊峰の写真なんだけど、マップに坂になっている部分があるように見えない？　つまり、今作からはマップに高低の段差が存在するんじゃないだろうか？　この画面写真以外にも、マップに起伏があるような写真がいっぱいあるようだけど……。もし高低差があるのなら、それを理解した上で冒険する必要がありそうだ。





水中にアイテムや敵が登場！

いままでは、投げたアイテムが水の中に落ちてしまったら回収することはできず、そのまま消えてしまった。だが、この画面写真では、水の中にアイテムが残っているのだ。ということは、このアイテムを回収することも可能なのかも？　さらに驚くことに、水の中でおなじみのトドが泳いでいるのだ！　これは水の中に敵が登場するということなのかも!?　もしかしたら、水中のアイテムを、トドを使って回収することができるかもしれないね。



初代キシレンジャーブンブン丸
オレに早くヤラセロ！

いまから5年前、『シレン』のスーパーファミコン版が編集部に届いてからというもの、オレはなにもかも忘れてコイツをプレイしまくった。クリスマスイブ前日に彼女のプレゼントを買いに行くはずの休日を、コイツのせいで潰しちまったのもいまではいい思い出だ。なにがオレをここまで『シレン』に駆り立てたのか？

少しでも気を抜いたプレイをしていれば、その代償は必ず冒険の途中に自分に跳ね返ってくる。死んだときはいつも、「あのときああしていれば死ななかったのに……」。という後悔だけだ。そんな後悔をしないように、1ターン1ターンに最善手を尽くすために、集中力を注ぐ……。これが何時間も続いてくれれば、普通集中もとぎれ、緩慢なプレイになってしまうもんだ。だが、それでも集中を切らさずにプレイしていると、その集中力はさらに研ぎ澄まされ、恐ろしいほど冷静な思考でのプレイを可能にする。そのプレイ中は冷静な思考とともに、押さえきれないほどの高揚感が沸いてくる。ここまでくれば、これはもうゲームという名の麻薬といっても過言じゃない……。そんな『シレン』の新作を、またプレイできるなんて……。アアァッ!!　早くロム来ねえかなあ……。

COMING UP NEXT

最新スクープ情報

N64、GBと新作情報が大量入荷中！『ぬし釣り64』や『シルバニアメロディー』などなど人気シリーズ続編だけに期待の高まるところ。3月～5月はソフトが大量に発売される予定だから、このページでじっくり品定めしようよ！

- ワリオランド3 不思議なオルゴール
- 星のカービィ64
- スーパーマリオRPG2
- ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
- ゼルダの伝説 ふしぎな木の実～力の章～
- 糸井重里のバス釣りNo.1決定版！
- ぬし釣り64～潮風にのって～
- メタルギア ゴーストバベル
- 実況パワフルプロ野球2000
- パワプロクンポケット2
- パズループ
- サイボーグクロちゃん～デビル復活!!～
- プリンスオブペルシャ
- ―大貝獣物語―ポヨンのダンジョンルーム2
- □いアタマを○くする 常識の書
- □いアタマを○くする 難問の書
- 井出洋介の麻雀塾
- DXモノポリーGB
- 名探偵コナン―からくり寺院殺人事件―
- 名探偵コナン～奇岩島秘宝伝説～
- アルルの冒険 まほうのジュエル
- シルバニアメロディー～森のなかまと踊りましょ！～

SOFT Release Schedule

ニンテンドウ64　64DD　ゲームボーイ　ニンテンドウパワー

発売日		タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
3月17日	□	トップギア・ハイパーバイク	ケムコ	アクション	●●●●●●●●●●	6,980円
3月23日	□	実況パワフルプロ野球2000	コナミ	スポーツ	●●●●●●●●○○	7,800円
3月24日	□	星のカービィ64	任天堂	アクション	●●●●●●●●●●	6,800円
3月31日	□	糸井重里のバス釣りNo.1決定版	任天堂	スポーツ	●●●●●●●○○○	6,800円
3月31日	□	大刀	ケムコ	アクション	●●●●●●●●●○	6,980円
3月	□	ガントレット レジェンド	エポック社	アクション	●●●●●●●●●●	6,800円
3月	□	ちゃんばらファイター	ボトムアップ	アクション	●●●●●●●●●●	6,980円
4月7日	□	忍たま乱太郎64 ゲームギャラリー	カルチャーブレーン	パズル	●●●●●●●●●●	6,480円
4月27日	□	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面	任天堂	RPG	●●●●●●●●●○	6,800円
5月26日	□	ぬし釣り64 ～潮風にのって～	ビクターインタラクティブソフトウエア	スポーツ	●●●●●●●○○○	6,800円
春	□	VIEW POINT 2064	スパイク	シューティング	●●●●●●●●●●	7,800円
春	□	不思議のダンジョン 風来のシレン2 ～鬼襲来! シレン城!～	チュンソフト	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
春	□	バスラッシュ	ビスコ	スポーツ	●●●●●●●●●○	7,800円
春	□	井出洋介の麻雀塾	セタ	その他	●●●●●●●●●●	5,800円
夏	□	スーパーブラックバス64	スターフィッシュ	スポーツ	●●●●○○○○○○	6,800円
2000年	□	MOTHER3豚王の最期	任天堂	RPG	●●●●●○○○○○	6,800円
2000年	□	スーパーマリオRPG2(仮題)	任天堂	RPG	●●●●●○○○○○	6,800円
2000年	□	エキサイトバイク64(仮題)	任天堂	アクション	●●●●●○○○○○	5,800円
2000年	□	パーフェクトダーク(仮題)	任天堂	未定	●●●●●●●○○○	6,800円
未定	□	64ウォーズ	ハドソン	シミュレーション	●●●●●●●●○○	価格未定
未定	□	レブ・リミット	セタ	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	Cu-On-Pa(クオンパ)	ティーアンドイーソフト	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	コンカーズクエスト(仮題)	任天堂	シミュレーション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	ファイアーエムブレム64(仮題)	任天堂	シミュレーション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	パネルでポン64(仮題)	任天堂	パズル	●●●●●●○○○○	価格未定
未定	□	スリッ駆 ラジッ駆	任天堂	アクション	●●●●●●●●●●	5,800円
未定	□	WIPEOUT64	ココナッツジャパンエンターテインメント	アクション	●●●●●●●●●●	7,980円
未定	□	フライトシミュレーター(仮題)	ビデオシステム	シミュレーション	●●●●●●○○○○	価格未定
未定	□	バイオハザード0(仮題)	カプコン	アクション	●●●●○○○○○○	価格未定
未定	□	TOON PANIC	ボトムアップ	その他	●●●●●○○○○○	価格未定

配付日		タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
2月	□	マリオアーティスト タレントスタジオ	任天堂	その他	●●●●●●●●●●	価格未定
2月	□	シムシティ64(仮題)	任天堂	シミュレーション	●●●●●●●●●●	価格未定
4月	□	マリオアーティスト ポリゴンスタジオ	任天堂	その他	●●●●●●●●●●	価格未定
4月	□	F-ZERO X エクスパンションキット(仮題)	任天堂	アクション	●●●●●●●●●●	価格未定
春	□	現代大戦略 Ultimate War	未定	シミュレーション	●●●●●●●●●○	価格未定
春	□	日本プロゴルフツアー64(仮題)	未定	スポーツ	●●●●●●●●●○	価格未定
未定	□	ゼルダの伝説64DD(仮題)	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	キャベツ(仮題)	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	井出洋介の麻雀塾	未定	その他	●●●●●●●●●●	価格未定
未定	□	ウォール街(仮題)	未定	シミュレーション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	DT DD版(仮題)	未定	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	サウンドメーカー(仮題)	未定	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	DDシーケンサー(仮題)	未定	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	デザエモンDD(仮題)	未定	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	巨人のドシン解放戦線・チビッコチッコ大集合(仮題)	ランドネットディディ	シューティング	●○○○○○○○○○	価格未定

発売日		タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
3月1日	□	スーパーマリオブラザーズDX	任天堂	アクション	●●●●●●●●●●	1,000円

発売日		タイトル	メーカー	ジャンル	開発度	価格
2月18日	□	ファンク・ザ・9ボール(仮題)	タム	その他	●●●●●●●●●●	3,980円
2月18日	□	本格対戦将棋「歩」	カルチャーブレーン	その他	●●●●●●●●●●	3,900円
2月21日	□	トレード&バトル カードヒーロー	任天堂	その他	●●●●●●●●●●	3,800円
2月25日	□	本格花札GB	アルトロン	その他	●●●●●●●●●●	4,500円
2月25日	□	メタファイトEX	サンソフト	アクション	●●●●●●●●●●	3,980円
2月25日	□	プロ麻雀「兵」GB2	カルチャーブレーン	その他	●●●●●●●●●●	3,900円
2月25日	□	名探偵コナン からくり寺院殺人事件	バンプレスト	その他	●●●●●●●●●●	4,500円
2月25日	□	メタモード	コーエー	RPG	●●●●●●●●●●	3,980円
2月下旬	□	スノボーチャンピオン	ボトムアップ	スポーツ	●●●●●●●●●●	3,980円
3月3日	□	VSレミングス	J・ウイング	パズル	●●●●●●●●●○	4,500円(予価)
3月10日	□	メダロット・カードロボトルカブトバージョン	イマジニア	その他	●●●●●●●●●●	3,980円
3月10日	□	メダロット・カードロボトルクワガタバージョン	イマジニア	その他	●●●●●●●●●●	3,980円
3月10日	□	突撃! パッパラ隊	J・ウイング	その他	●●●●●●●●●●	4,500円
3月10日	□	じゃがいぬくん	ビクターインタラクティブ	その他	●●●●●●●●●●	3,800円(予価)
3月17日	□	ポケットプロレス パーフェクトレスラー	J・ウイング	スポーツ	●●●●●●●●●●	3,980円(予価)
3月17日	□	TRICK BOADER GP	アテナ	スポーツ	●●●●●●●●●●	3,800円
3月17日	□	RPGツクールGB	アスキー	その他	●●●●●●●●●●	4,800円
3月17日	□	ハムスターパラダイス2(ちゅー)	アトラス	その他	●●●●●●●●●●	3,980円
3月17日	□	□いアタマを○くする 常識の書	イマジニア	その他	●●●●●●●●●●	3,800円
3月17日	□	□いアタマを○くする 難問の書	イマジニア	その他	●●●●●●●●●●	3,800円
3月21日	□	ワリオランド3不思議なオルゴール	任天堂	アクション	●●●●●●●●●●	3,800円
3月23日	□	パワプロクンポケット2(仮題)	コナミ	スポーツ	●●●●●●●●●●	4,500円(予価)
3月23日	□	サイボーグクロちゃん～デビル復活!!～(仮題)	コナミ	その他	●●●●●●●●●●	4,500円(予価)
3月24日	□	プリンス・オブ・ペルシャ	サンソフト	アクション	●●●●●●●●●●	3,980円
3月24日	□	爆球連発!! スーパービーダマン激闘! ライジングヴァルキリー!!	タカラ	アクション	●●●●●●●●●●	4,500円
3月24日	□	Disney's TARZAN	シスコンエンタテインメント	アクション	●●●●●●●●●●	4,300円
3月24日	□	さるパンチャー	タイトー	RPG	●●●●●●●●●●	3,980円
3月30日	□	バトルフィッシャーズ	コナミ	その他	●●●●●●●●●○	4,500円(予価)
3月30日	□	ワールドサッカー2000(仮題)	コナミ	スポーツ	●●●●●●●●○○	4,500円(予価)
3月30日	□	ポップンミュージックGB(仮題)	コナミ	その他	●●●●●●●●○○	4,500円(予価)
3月31日	□	必殺パチンコBOY CRモンスターハウス	サンソフト	シミュレーション	○○○○○○○○○○	3,980円
3月31日	□	アルルの冒険 まほうのジュエル	コンパイル	その他	○○○○○○○○○○	4,200円(予価)
3月	□	ドラえもんメモリーズのび太の想い出大冒険	エポック社	アクション	●●●●●●●●●●	3,980円
3月	□	マクロス7—銀河のハートを奪わせろ!!—	エポック社	シューティング	●●●●●●●●●●	3,980円
3月	□	野球シミュレーション ポケットプロ野球	エポック社	シミュレーション	●●●●●●●●●●	3,980円
3月	□	シルバニアメロディー ～森の仲間と踊りましょ!～	エポック社	RPG	●●●●●●●●●●	3,980円
3月	□	名探偵コナン ～奇岩島秘宝伝説～	バンプレスト	その他	●●●●●●●●●●	4,500円(予価)
3月	□	ディア・マイ・フェレット	カルチャーブレーン	その他	●●●●●●○○○○	3,900円
3月	□	なかよしペットシリーズ② かわいいうさぎ	エム・ティー・オー	シミュレーション	○○○○○○○○○○	3,980円
3月	□	DXモノポリーGB	タカラ	その他	●●●●●●●○○○	3,980円
3月下旬	□	レイマンミスター・ダークの罠	ユービーアイソフト	アクション	●●●●●●●●●○	4,200円
4月13日	□	遊戯王モンスターカプセルGB	コナミ	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
4月21日	□	ドラエもんのクイズボーイ	小学館プロダクション	その他	○○○○○○○○○○	3,800円
4月27日	□	メタルギア Ghost Babel(仮題)	コナミ	アクション	●●●●●●●●○○	4,500円(予価)
4月27日	□	ハンターハンター～ハンターの系譜～	コナミ	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
4月下旬	□	ゲームコンビニ21	スターフィッシュ	その他	●●●●●●●●○○	3,980円(予価)
4月	□	GO! GO! ヒッチハイク2	J・ウイング	その他	●●●●●●●●○○	4,500円(予価)
4月	□	ダンジョンセイバー	J・ウイング	RPG	●●●●●●●●○○	4,800円(予価)
4月	□	ディノブリーダー4	J・ウイング	RPG	●●●●●●●●●○	4,800円(予価)
4月	□	ポケットモンスターX(仮題)	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
4月	□	ごきんぎょ物語	カルチャーブレーン	その他	●●●●●●○○○○	3,980円
4月	□	BILLIARD CLUB	アルトロン	その他	●●●●●●○○○○	価格未定
4月	□	ムーミンの冒険(仮題)	サンソフト	アクション	●●●●●○○○○○	価格未定
4月	□	競馬場へ行こう! ワイド	ヘクト	その他	○○○○○○○○○○	3,980円(予価)
4月	□	Jリーグエキサイトステージタクティクス	エポック社	スポーツ	●●●●●●●○○○	4,200円(予価)
5月27日	□	チャージングカードGB ビックリマン2000	イマジニア	RPG	●●●●○○○○○○	3,980円(予価)
5月	□	ポケットクッキング	J・ウイング	シミュレーション	●●●●●●●○○○	4,800円(予価)
5月	□	ポケットの中の王国	ヘクト	その他	●●●●●●●○○○	3,980円(予価)
5月	□	ソウルゲッター～放課後冒険RPG～	マイクロキャビン	RPG	●●●●●●○○○○	価格未定
5月	□	マジカルチェイス	マイクロキャビン	シューティング	○○○○○○○○○○	価格未定
6月2日	□	データナビプロ野球	メディアギャロップ	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
8月	□	GB ZOIDS	トミー	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
春	□	KLUSTAR	スパイク	パズル	●●●●●●●●●●	3,980円
春	□	サクラ大戦GB(仮題)	メディアファクトリー	RPG	●●●●●●○○○○	価格未定
春	□	ゼルダの伝説ふしぎな木の実～力の章～	任天堂	RPG	●●●●●●●○○○	3,800円
春	□	携帯電獣テレファング	スマイル	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
春	□	真・女神転生デビルチルドレン「赤の書」	アトラス	RPG	●●●○○○○○○○	価格未定
春	□	真・女神転生デビルチルドレン「黒の書」	アトラス	RPG	●●●○○○○○○○	価格未定
春	□	ダビスタ牧場(仮題)	メディアファクトリー	シミュレーション	●●●●●●○○○○	価格未定
春	□	ぞくぞくヒーローズ	メディアファクトリー	その他	●●●●●●○○○○	価格未定
春	□	おじゃる丸～月夜が池のたからもの～	サクセス	その他	●●●●●●●○○○	価格未定
春	□	バックスバニークレイジーキャッスル4	ケムコ	アクション	●●●●●●●●●●	価格未定
夏	□	CRモンスターハウス(仮題)	タム	その他	○○○○○○○○○○	価格未定
2000年	□	スピーディーゴンザレスアステカアドベンチャー	サンソフト	アクション	●●●●●●●●●●	3,980円
2000年	□	The BLACK ONYX DX	ビーピーエス	RPG	●●●●○○○○○○	4,500円(予価)
未定	□	ポケモンピクロス	任天堂	パズル	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	スター・ウォーズ エピソード1 レーサー	任天堂	アクション	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	ゼルダの伝説ふしぎな木の実～知恵の章～	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	ゼルダの伝説ふしぎな木の実～勇気の章～	任天堂	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定
未定	□	不思議のダンジョンシリーズ第6弾!! 風来のシレンGB2(仮題)	チュンソフト	RPG	○○○○○○○○○○	価格未定

※開発度は編集部の独自の調査による予測数値です。

新作ソフト超速スクープ



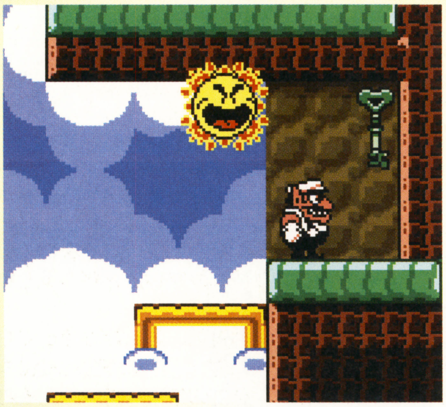


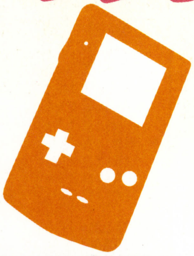
振力RPG『ぞくぞくヒーローズ』を幕張で体験!

去る1月22日、23日に幕張メッセで開催された『次世代ワールドホビーフェア』の会場で、気になる新作ゲームを体験してきたぞ。タイトルは『ぞくぞくヒーローズ』。GBカラー専用ソフトとして、この春にメディアファクトリーから発売が予定されているRPGだ。会場でひときわ目を引いていたのが、その戦闘システム。敵に出会った主人公がヒーローに変身して戦いを挑むのだけど、そのためには右手に持ったフルチェンジャーという、携帯電話くらいの大きさのメカを上下左右に振り回して、GBにコマンドを送ってやらなくてはならないのだ。『学級王ヤマザキ』で有名な樫本学ヴ先生が手がけたキャラクターたちが大あばれする『ぞくぞくヒーローズ』。気になる発売日や、詳細なゲームシステムなどは次号でお届けできる予定。

マリオのライバルってブラッキーじゃなかったの？

ワリオランド3 不思議なオルゴール





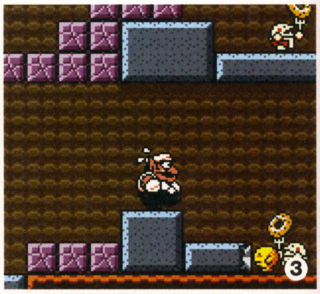
2000年3月21日
開発度100%
3,800円／任天堂

Nintendo®

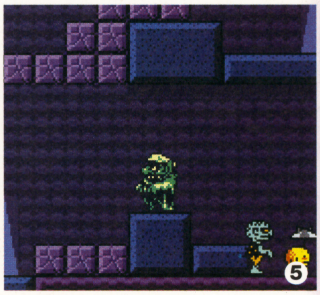
次号攻略！









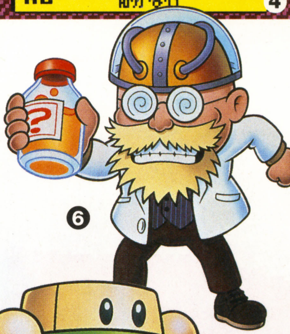


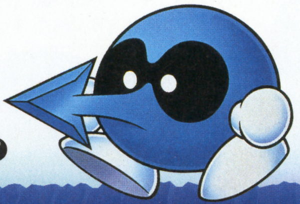
アクションパスルゲームとして高い評価を受けている、『ワリオランド』シリーズの最新作の登場だ。今回は森の洞窟のオルゴールに閉じこめられてしまったワリオを操作して、脱出することが目的。脱出するためには、各ステージに散らばっている4つの宝箱のなかから、5つのオルゴールを探し出す必要があるのだ。しかし、宝箱を開けるためには、同じように各ステージに散らばっている、宝箱のカギを探し出さなければならない。ワリオのアクションを駆使して宝を集め、5つのオルゴールを見つけだそう。

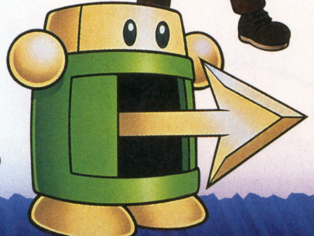
ゲーム中には、昼と夜が存在する。たとえ同じステージでも昼と夜でプレイするのでは出現する敵がかわったりと、異なったステージになってしまうのだ。宝箱の位置は変わらないようだが、雰囲気が違ったふたつのステージを楽しんでみよう。

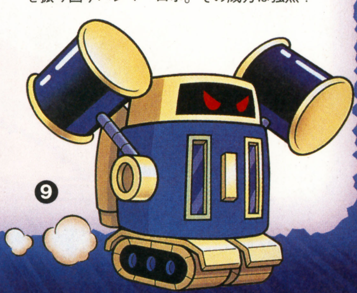
前作の『ワリオランド2』と同じように、ワリオは敵の攻撃を受けたりトラップにかかってしまっても、やられてしまうことはない。ちなみに、セーブはどこでも行うことができるうえに、このセーブ画面上ではワリオが行えるアクションの操作方法の説明を見ることもできるぞ。さらに、行くべきコースがわからないときなどは、マップのいちばん最初にある神殿を訪ねれば、ヒントを聞くことができる。親切なシステムが満載だぞ！

❶宝箱と同じ色のカギを持っていれば宝箱を開けることができる。❷❸静かな村のマップとステージの画面。どうやら昼のようだ。同じステージが……。❹❺暗い雰囲気の夜ではこうなるのだ。出現する敵が違うモノになっているぞ。❻いかにも危なそうなマッド＝シュタイン。彼が調合した薬をかけられると……。❼鼻のヤリで攻撃してくるヤリマル。ヤリ一筋の頑固者だ。❽量産型ヤリロボットのヤリロボタ。ヤリマルを密かにライバル視しているのだ。❾ハンマーを振り回すハンマーロボ。その威力は強烈！


❻


❼


❽


❾



1



2


3


4

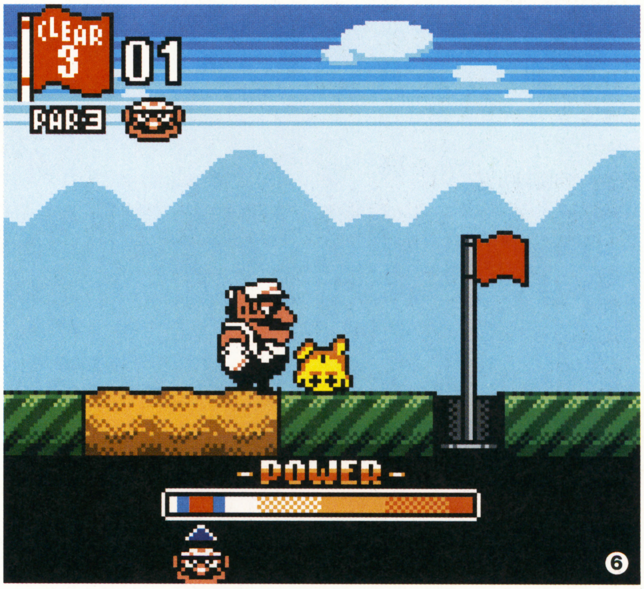
ステージに隠された宝を探すには、ステージ内を探すわけだけど、それでは行けない場所がある。ではどうすればいいのかというと、わざと敵の攻撃を受けたりトラップに引っかかる必要があるのだ。普通の状況ではアクションを使って敵を倒してしまってかまわないが、このゲームでは敵の攻撃を受けなきゃいけないときがあるというわけだね。

ワリオは攻撃を受けてもやられないかわりに、痺れたり凍ってしまったりとさまざまなリアクションを起こす。このリアクション、普通はワリオが不利になってしまうようなものばかりだが、ときにはそのリアクションを活かして普通では進めないようなところへ進んでいけるぞ。なかには、雪玉になったり燃えている状態じゃなければ壊せないブロックまで存在するのだ。

宝箱から手に入る宝物は全部でなんと100種類！　その宝物のなかには、5つのオルゴールも含まれているぞ。宝物によっては、ワリオが使えるアクションを増やしたり、ステージやコースに変化を与えてしまうといったものまで、いろいろなモノがある。一度クリアーしたステージで、どうしても取れないような宝箱やカギがあった場合は、使えるアクションや地形が変化してからもう一度いってみよう。コースの途中では、ゴルフのミニゲームが登場する。このミニゲームをクリアーできなければ進めない場所などもあるのだ。




5



6

❶宝物の一覧表がこれ。100個の宝物を全部集めよう！❷クリアー画面では手に入れたアイテムと、脱出するために必要なオルゴールのシルエットが……。全部集めて脱出だ。❸ローリングアタックなどいろいろなアクションで敵を攻撃！❹これはリアクションでドラキュラのコウモリになった状態。飛んで高い場所に行けるぞ。❺これもリアクションの感電。これがなにかの役に立つのか……？❻ミニゲームのゴルフ。『マリオゴルフ』ならぬワリオゴルフだね。❼ほかにもゾンビになったり透明になったり、踏んだ蹴ったりのワリオ。どの敵に攻撃を喰らったらどんなリアクションを起こすのか覚える必要がありそうだね。



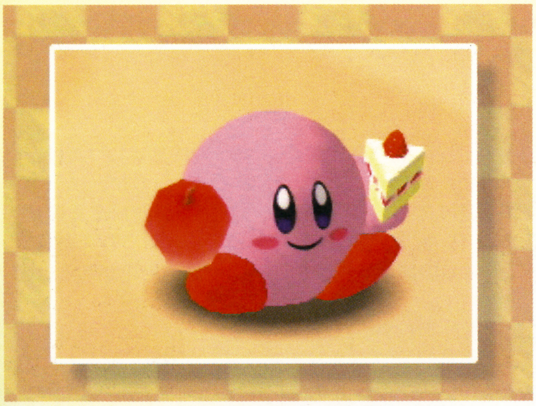
7





気になる発売日は3月24日に正式決定！

星のカービィ64





2000年3月24日
開発度95％
6,800円／任天堂

Nintendo

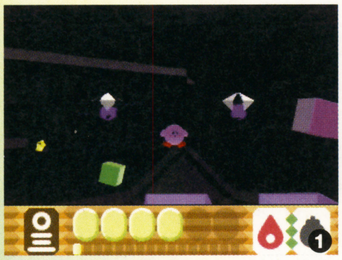
次号攻略

いままで、2000年3月発売予定とされていた『星のカービィ64』だが、2000年3月24日に発売決定となったぞ！　あと1ヵ月程でカービィたちに会えるけど、肝心のゲーム内容にはまだまだ謎が多い。だが、今回はいままで以上に具体的な情報が飛び込んできたので紹介するとしよう。

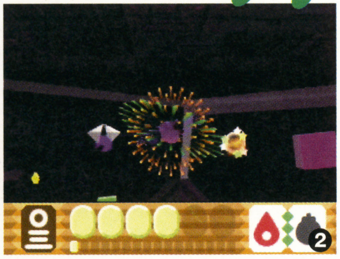
カービィの基本的なコピー能力は“バーニング”、“ストーン”、“アイス”、“カッター”、“スパーク”、“ニードル”、“ボム”の全7種類。従来どおり、能力を持つ敵を飲み込むことによってコピーできるのだ。そして、今作からの新アクション“コピー能力ミックス”は、ふたつの能力を掛け合わせることができる。例えば“バーニング”と“ボム”なら“花火”、“ストーン”と“アイス”なら“カーリング”というように、それぞれの能力の特徴を組み合わせた、新しい力を生み出せるのだ。また、同じ能力どうしをミックスすれば、シングルでコピーしたときよりも強力な攻撃力が得られるぞ。

コピー能力ミックスだけでなく、先月紹介した“リフトアップ”も、新たに加わったアクションのひとつ。これは、吸い込んだ敵や物を頭上にかかげることで、空を飛んだり、泳ぐなどの個性豊かな能力を発揮できるのだ。

いろいろな新アクションが追加されているが、操作はとっても簡単。基本は十字キーとA、Bボタンなので、『カービィ』シリーズのファンはもちろん、年少プレイヤーもすぐに楽しむことができるぞ。



1



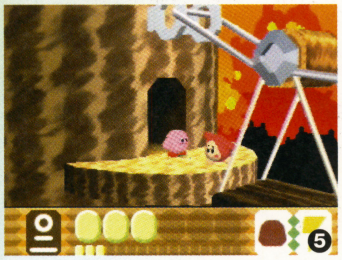
2



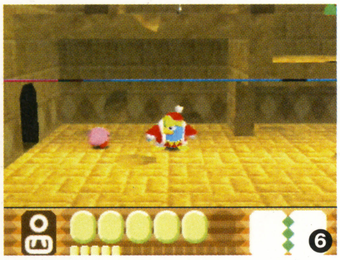
3



4



5



6



7



8



9



10

❶ジャンプをしたカービィが敵に攻撃を仕掛けようとしている。❷“バーニング”と“ボム”をミックスした“花火”で攻撃だ！❸巨大な岩を電磁力で操って攻撃しよう。❹“バーニング”と“ストーン”をミックスすると、カービィの頭から火山弾が発射。❺お馴染みのワドルディも登場するぞ。❻さらに、デデデ大王も登場。❼4人同時対戦が可能なミニゲームも3種類用意されている。❽十字キーとAボタンのみの簡単操作。❾友だちとわいわい盛り上がること間違いなしだ！❿敵キャラクターたち。かわいくて倒すのがかわいそうだね。

　＊画面は開発中のものです。

RPGの型にはまり過ぎないゲームシステムが魅力

スーパーマリオRPG2（仮題）



2000年予定
開発度55%
6,800円／任天堂

Nintendo











最新情報

64+ MONTHLY DATA内の“読者が選ぶ期待の新作ソフトTOP10”で、つねに上位にランクインしている『スーパーマリオRPG2（仮題）』。それだけみんなの期待が大きい証拠だけど、気になる発売日はまだ決定していないんだ。ソフトが発売されるまでのあいだ、最新情報をいち速くお届けしていくこのコーナーを読みながら、期待して待っててね。

フィールド上を自由に歩き回る敵キャラクターと、マリオが遭遇するとバトル開始になる。という基本システムを前号で紹介したが、その続きがあったのだ。それが今回明らかになった新情報。敵と遭遇したときの状態によって、その後のバトルで先制攻撃を受けたり、逆に仕掛けることができるのだ。また、戦闘中も先手を取ったキャラクターからターン開始となる。戦いを有利に進めるためにも、必ず先手を取りに行こう。

バトルシーンに欠かせないアクションコマンドやマリオの冒険をサポートする仲間たちの存在など、だんだんと全貌が見えてきた『スーパーマリオRPG2（仮題）』。次号ではいったいどんな内容の新情報が飛び出るのかな？　お楽しみに。



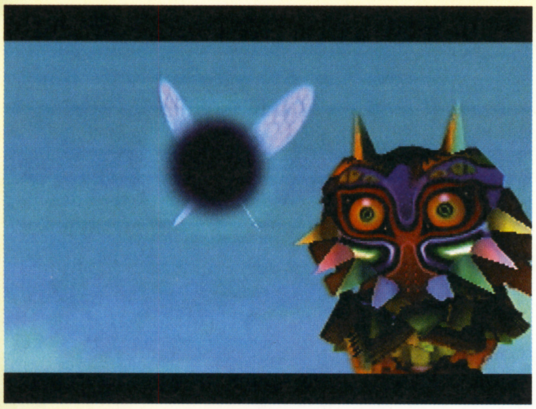




❶敵からの先制攻撃を受けてしまった。❷敵の攻撃をガード。アクションコマンドは防御時にも有効なのだ。❸5種類のコマンドの中から、状況に応じたコマンドを選択しよう。❹“星のふる丘”という名前どおりの綺麗な場所だね。❺砂漠で出逢った探検家のノコノコ。考古学者でもあるようだ。❻向こう側のスイッチを押すと、いったい何が起こるのかな？❼火山の洞窟を奥へ奥へと進んでいくマリオ。❽このあとチョロプーとのバトルが始まる!?

発売日決定！　2カ月後にまたリンクに会える

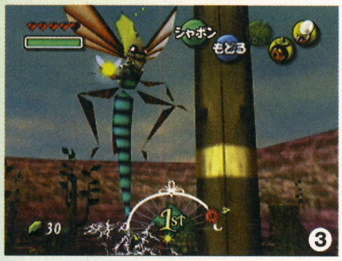
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面



2000年4月27日
開発度85%
5,800円（予価）／任天堂
（メモリー拡張パック同梱は7,800円）
Nintendo



















最新情報



⑩

お待たせしました！　『ゼルダの伝説　ムジュラの仮面』の発売日が4月27日に大決定。あわせて、最新画面や新たな登場人物の写真がドドーンと一挙公開されたぞ！

まずは、ズラリと揃った、デクナッツの国の住人たち。王様は姫をさらわれたと、怒っているらしい。『時のオカリナ』のルト姫のように、また捜索を頼まれるのかな？　さらに、この国では、空を飛びつつルピーをゲットするミニゲームがあることも判明した。前作の釣りぼりや、的あてゲーム同様、アツくなれること間違いなし！

ゴロン族、ゾーラ族の新イベントの画面も公開されたぞ。泣き続けるゴロンの子供や、幽霊（？）、瀕死のゾーラ族にメッセージを託されるリンクなど、前作以上にリンクは忙しそうだ。

下の写真の子供リンクの手には、見たこともないような剣が握られている。どうやら、どこかに剣を鍛えてくれる鍛冶屋があるらしい。パワーアップして斬れ味バツグンの剣をふるって、モンスターたちを倒しまくるのかな？

前作では、妖精の泉にリンクが入ると、光が包みこんで体力を回復してくれたよね？　ところが、『ムジュラの仮面』では、妖精たちの顔がなんだか“アイーン”している？　頼りになるんだかならないんだか、よくわからない妖精たちだ。

このほかにも、2月号で紹介したサルや、ヒントを与えてくれそうな謎の老人など、物語の鍵を握りそうなキャラクターが目白押し。次号でも、詳しい情報をお届けするのでお楽しみに！



⑪ ⑫

❶デク国で出会った老人は、かなり賢そう。❷デクナッツの王様は姫をさらわれたらしいぞ。❸ハチのようなモンスターだ！❹ここは遊技場らしい。宙を浮かびつつ、ルピーゲットに挑戦だ！❺泣き続けるゴロン族の子供。どうしたらいいの？❻宙に浮かぶゴロンの幽霊（？）。何か言いたげだけれど？❼海岸でリンクが助けた、瀕死のゾーラ族の青年。彼が残したメッセージとは？❽鍛冶屋に剣を預けよう。パワーアップするが1日は剣ナシだ。❾“アイーン”な妖精？……大丈夫かな？❿デク国の人々。王様と家来たちかな？⓫⓬鍛えた剣をかまえる子供リンクと、サル。その関係は？



冒険を助ける動物たちが2匹明らかになった！

ゼルダの伝説 ふしぎな木の実〜力の章〜

2000年予定
開発度70%
3,800円（予価）／任天堂

Nintendo

最新情報

こちらもますます目が離せなくなってきたGB版ゼルダ、『ふしぎな木の実　〜力の章〜』。以前、カンガルーの"リッキー"のお腹の袋に入って地上を移動するリンクを紹介したけれど、今度は"ドドンゴ"の子供の"ウィウィ"や、羽根のはえたクマ（？）の"ムッシュ"の背中にまたがったイラストが公開されたぞ。ドドンゴは、『時のオカリナ』で灼熱の炎をはき出す敵として登場したこと、覚えているかな？　子供でも攻撃力はばつぐん？　しかもこのウィウィ、水の上を泳げるらしい。行動範囲がグッと広がるよね。クマ（？）の攻撃力も期待できそうだ。ウィウィたちでないととけない謎もあるのかな？ほかにも、いろんな仲間が現れそうだよね。

また、謎ときの道具として、パチンコがアイテムとして使えるらしいことも判明。火のついたアチチの実を、パチンコで遠くへ打ち出し、しょくだいに炎を灯す、なんて使いかたが考えられるね。

さらに、左の写真に注目！　イテテの実には、クセのあるにおいがあるらしい。このにおい、どうやらモンスターを引き寄せる効果があるのだ。1ヵ所におびき寄せて、一気にやっつけたりできるのかな？

闇将軍ゴルゴンの陰謀で、四季がめちゃくちゃになってしまった世界を舞台に、くり広げられるリンクの冒険。発売日が2000年予定になって、ちょっと伸びてしまったけれど、首を長くして、待とうね！

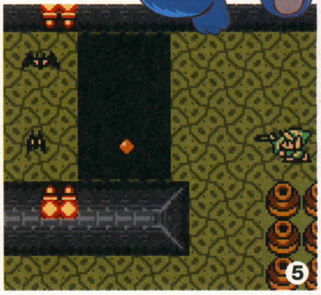
❶


❷

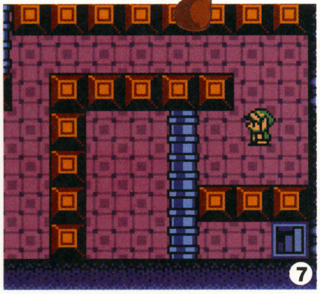


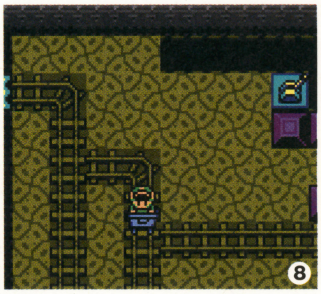
❸







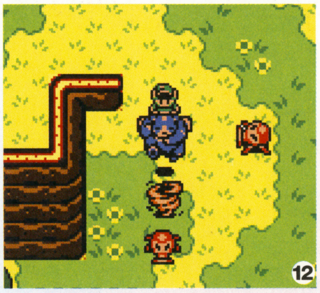












❶これが、ドドンゴの子供のウィウィ。角が折れているのかな？❷羽根の生えたクマ（？）のムッシュ。でも空を飛ぶには重そう？❸アチチの実をかぐ、リンク。……くさい？❹手の届かないところへもパチンコを使えばこのとおり！❺木の実をパチンコでモンスターへぶつけよう！❻イテテの実に引き寄せられるモンスターたち。なぜ？❼巨大なローラーが行く手をふさいでいる。どうしよう？❽トロッコに乗るリンク。どこにつながっているの？❾海辺にある勇者の洞窟。ダンジョンになっているに違いないね。❿⓫ウィウィに出会うのは、冬なのかな。背中に乗れば、水の上もスイスイと……。⓬ムッシュは、強力な竜巻攻撃が可能なのだ。



本物のバス釣りがキミの家にやって来る！

糸井重里のバス釣りNO.1決定版！

2000年3月31日発売
開発度90%
予価6,800円／任天堂

Nintendo

次号攻略

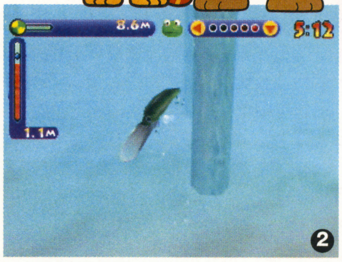


3月31日の発売が決まった『糸井重里のバス釣りNo.1　決定版！』の続報だ。先日幕張で行われた“次世代ワールドホビーフェア”で実際にプレイすることができたので、そのインプレッションをお伝えする。

けっこう乱暴に言ってしまうと実際の釣りとゲームの中間。何も考えずにただホイホイ投げていてもバスはかからない。いろんなキャラクターたちのヒントをもとにポイントを推理し、ルアーを選択し、さらにバスを誘うためのアクションを行う必要がある。実際、バスという魚はミミズなどの生きたエサを使えばわりと楽に釣ることができる。それをあえてエサに似た道具（ルアー）を使って、魚をだますところにおもしろみがある。いわゆる漁業などとちがってスポーツフィッシングとよばれる理由でもある。つまり本質的にバス釣りというものは、“より楽しく釣りをするために、あえてルールを定め行う”遊びなのである。その意味では、まったくもって忠実なゲームである。

その一方いままでの“釣らせてくれる”ゲームとくらべれば明らかに釣れない。ただひとつ言えることは、釣り上げたときの喜びは実際の釣りにとても近いものがある。非常に達成感の高いゲームといえる。最高！









❶湖の全景を見渡せる“おおきな地図”。このマップ上でカーソルを動かすことで移動ができる。ちなみに“ののいけ”は、初心者向けの野池。ここだけボートは使えない。❷クランクベイトというルアー。ルアーの動きのリアルさには本当に驚かされた。うまく演技してバスをおびきよせる。❸バス釣りではふつう“キャッチアンドリリース”といって釣り上げたバスは放してしまうのだが、ゲームでは生きたままライブウェルにストックしておくことができる。❹もちろんバス以外の魚だっている。ただし“外道”という有り難くない称号をあたえられてしまう。ブルーギル以外にもナマズなどが釣れるようだ。

やったぜ！　ファミ通トーナメント開催！

マリオゴルフに続き、『糸井重里のバス釣りNO.1　決定版！』の“ファミ通トーナメント”が開催されることになった。『週刊ファミ通』と『月刊ファミ通Bros』そして本誌『月刊ファミ通64+』の3誌合同で募集する。参加方法はゲームに登場する水上レストハウスにて、トーナメント参加のためのパスワードを入力するだけ。決められた時間内に捕まえた5尾分の計量をし、そのパスワードを応募用紙に貼って送ってくれればOK。入賞者は雑誌への掲載や商品のプレゼントが予定されているぞ。詳しい内容や応募用紙は、本誌5月号の『糸井重里のバス釣りNO.1　決定版！』攻略記事に掲載予定だ。お楽しみに！



ファミ通トーナメントの会場となる“なないろ”。流れのある人造湖で、立ち木などの障害物が豊富。



このバスの体長が64.7センチ。ここまでの大物になるとかなりのバトルが期待できる。楽しみだ。



要塞潜入、隠密行動、任務遂行、絶対生還。

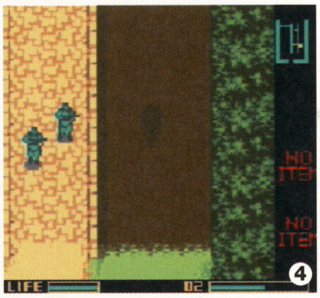
メタルギア ゴーストバベル

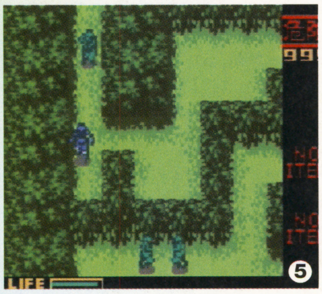
2000年4月27日予定
開発度 75%
4,500円(予価)/コナミ



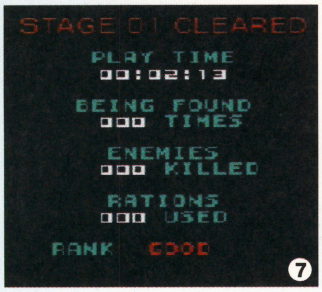














最新情報

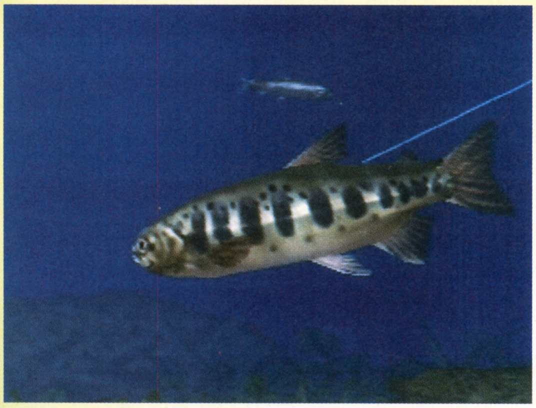
MSX2で生み出され、PSへと移植された『メタルギア』シリーズの最新作が、GBカラー専用ソフトとして登場！　プレイヤーは、潜入工作のエキスパートであるソリッド・スネークとなり、独裁軍事集団“ジレフ”の手に渡った核搭載二足歩行戦車“メタルギア”破壊の任を負う。だが、メタルギアが隠された、敵の本拠地である難攻不落の武装要塞“ガルエード”は、かつてスネークひとりの手で陥落させた武装国家“OUTER HEAVEN”と呼ばれた場所だった。逃れ得ぬ過去、そしてジレフに軍事顧問として雇われた傭兵団“ブラック・チェンバー”の面々と対峙するなかで、スネークは無事任務を遂行し、脱出することができるのだろうか!?

“タクティカル・エスピオナージ・アクション”と銘打たれた『メタルギア ゴーストバベル』では、任務遂行が最優先事項となる。敵兵は、スネークを発見すると仲間を呼んで攻撃してくるが、こうなるとこちらにまず勝ち目はない。物陰やトラックの荷台、そしてときには段ボールの中などに隠れつつ、警備している敵兵の巡回ルートを読み、その死角を突いて移動しよう。さらに、ときには“壁を叩く”という行動で物音を立て、敵の注意がそちらに向いた瞬間に移動する、といったことをする必要もある。こうしたストイックな隠密行動こそが、このソフトの最大の醍醐味といえるだろう。さらに、ストーリーモードのほかに、仮想空間で訓練を行う“VRトレーニング”も用意されている。PS版で好評だったこのモードでは、ここで操作方法や武器の使いかたを学べるほかに、パズル要素のあるステージや、タイムアタックなども用意されている。しかも、さまざまなミッションが用意されたこのモードのステージ総数はなんと180。おまけとは呼べないくらいの贅沢さだよね。

GB初のハードなアクションゲーム『メタルギア ゴーストバベル』の登場まであと約2ヵ月。続報の入電を待たれたし！

❶ストーリーの途中でも、無線で作戦指示が伝えられる。キャンベル大佐の声に耳を傾けろ。❷各ステージ開始直後の無線は、任務遂行に有効なものばかり。❸敵の背後に回れば、かなり近づいても気付かれない。ときには大胆に行動せよ。❹沼や草むらでほふく状態になれば、敵から身を隠すことができる。そのまま移動することも可能だ。❺敵に発見されると、危機状態を脱するまでは、ひたすら逃げ回るしかない。❻優秀な工作員は、武器なども現場で調達するもの。もちろん、自信があれば武器なしで任務を遂行することもできる。❼ステージクリアー時には、敵に発見された回数や倒した敵の数でランク付けされる。高ランクを目指せ。❽VRモードでは、さまざまなアクションの実戦での利用法を身につけられる。さらに、タイムアタックにも挑戦できるぞ。

　＊画面は開発中のものです。



釣り好きの家族が南の島へやってきた！

ぬし釣り64 ～潮風にのって～



2000年5月26日
開発度65%
6,800円／ビクター インタラクティブ

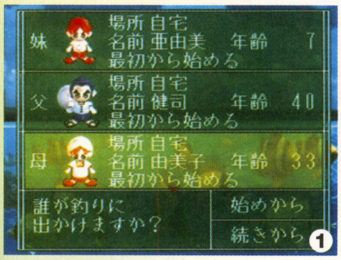
Victor
Interactive Software

期待の一作

おなじみ『ぬし釣り』シリーズがN64に帰ってきた。しかし驚くなかれ、今作の舞台は南国・ハワイ。いつものぬし釣り家族が、南国の島々をめぐり、さまざまな魚と格闘しながら、どこかにいる伝説の“ぬし”を釣ることがゲームの目的となる。釣り好き一家は父・健司、母・由美子、息子・誠一郎、娘・亜由美の4人家族。この中からひとりを選んで、おのおののストーリーを進めていこう。つまり4つのストーリーを楽しめるってわけだ。

もちろんN64の2作目だけに、大幅な改良・新機軸も見逃せないぞ。まずは、マップ上での主人公キャラクターや魚影が大きくなって、アクションが見やすくなったこと。キャラクターが釣り竿を振ったり、たらいを漕いだりと動きがしっかり表現されているから、キャラクターへの親密感も湧くことしきりだ。また、単なる黒い魚の表示だった魚影が3Dで新たに作られた。釣りのシーンでよりリアルさを感じられるのはうれしいね。

そしてもうひとつが『つりコン64』対応ソフトってこと。いまあるコントローラーでも楽しめるのだけど、ぜひ手ごたえをアナログ感覚で感じられる『つりコン64』でのプレイをオススメしよう。ちなみに今作では120種類以上の魚が登場するのだが、昨年発売されたGBの『川のぬし釣り4』を64GBパックにつないでプレイすると、148種類もの魚が登場するらしい！　これだけの魚たちは水族館に行ってもそうそう目にかかれるもんじゃない。このソフトでじっくり観察しようじゃないか！　ということで、いろいろパワーアップして登場する『ぬし釣り64 ～潮風にのって～』。これまでのぬし釣りファンならずとも楽しめる要素たっぷりだから、みんなで5月の発売を楽しみに待とう。



1

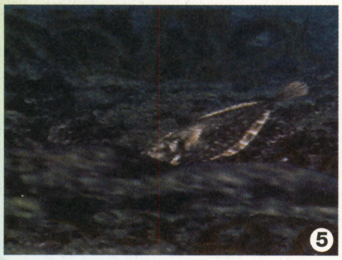

2

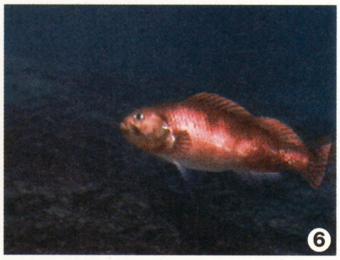


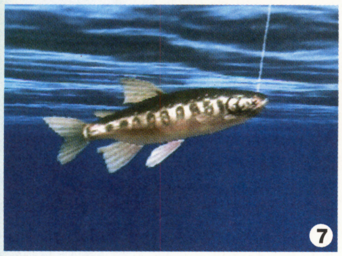
3



4


5


6


7



8

❶誰からゲームをはじめてもかまわない。4人とも釣りが大好き！❷家族団らん。ここからゲームが始まる。❸釣り具屋や魚屋などお店での買い物、情報収集を忘れずに。❹“釣り大会”。ここでの賞金で道具を買い替えよう。❺❻本物の魚が泳ぐかのようなグラフィックに見とれる。❼❽魚とのファイト。釣り上げたときのよろこびはなにものにも代えがたい。❾いつも元気な誠一郎。小学校5年生だ。❿妹の亜由美。熱帯魚が好きな女の子。

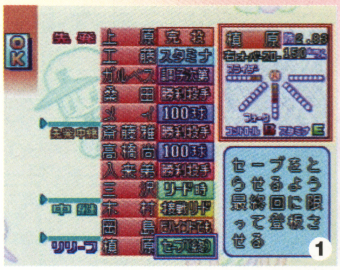

9 10

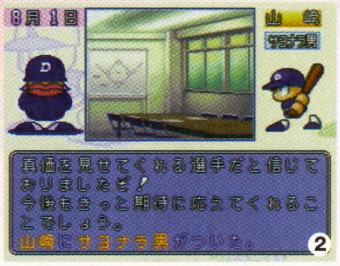
今月も新要素が盛りだくさん！

実況パワフルプロ野球2000



2000年3月23日予定
開発度80%
7,800円／コナミ











プロ野球はオープン戦の開幕も間近に迫り、今年も楽しいペナントレースを期待できそう。3月に発売が予定されている、N64版最新作の『パワプロ2000』もまた、新要素が多く盛り込まれ、新たな進化を遂げそうだ。

選手データは全面的に見直され、これまでランクCが標準だった各種能力値は、ランクDが標準に変更された。この変更により、より幅広く選手の能力が設定されている。またすべての野手に"弾道タイプ"が設定され、試合中の打球がよりバリエーション豊かになっているのだ。

先月もお伝えしたとおり、アレンジモードでの各種設定もより細部まで行えるようになり、現実に近い選手起用を楽しめる。サクセスモードはPS版のマイナーチェンジともいえる社会人編。4つの会社が用意されており、個性豊かな選手の育成をすることができるのだ。来月以降の続報を楽しみに待ってもらいたい。

❶チームアレンジでは、選手の起用法を細かく設定できる。チーム全体の戦略や、選手の背番号も設定可能だ。❷ドラマティックペナントも大幅にパワーアップ。新イベントも多数追加されている。❸サクセスは社会人編。最終的に4つの会社から選択可能になる。❹新外国人選手や移籍選手の顔合わせは新鮮だ。❺特殊能力の項目もさらに増え、すべての選手に"弾道タイプ"が設定されている。

転生モードで選手データを転送！

パワプロクンポケット2

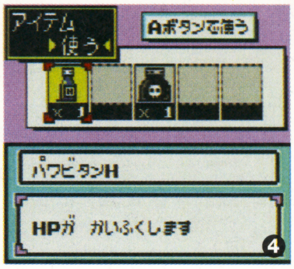


2000年3月23日予定
開発度100%
4,500円／コナミ











球界一の貧乏チーム、"ドリルモグラーズ"に入団した主人公を育てていくのが目的の『パワプロクンポケット2』、今月も新たに判明した情報をお届けしていこう。

プレイヤーが選手育成に与えられた期間は3年。1年目には2軍である程度の活躍を、2年目には1軍の昇格を果たさないと契約を更改できず、その時点でゲームオーバーとなってしまう。3年目に1軍で活躍すると、プレイヤーがゲームスタート時に、選択した球団にトレードされることとなる。それまでに優秀な選手を育て上げるのだ。

今作での新要素となるのが"転生モード"。このモードでは、一度育てた選手のデータを通信ケーブルで転送することができる。"転生"されたキャラクターの能力は初期値に戻ってしまうが、アイテムや彼女のデータが引き継がれるため、一流選手を育てやすくなるのだ。数々のイベントを駆使して、キミ好みの選手に鍛え上げよう。

❶プレイ期間は3年。契約更改の時期までに、ある程度の活躍をしないとクビになってしまうのだ。❷シリーズでおなじみの"ダイジョーブ博士"は今作でも健在だ。❸野球仙人に祈ると、時間を進めずにプレイヤーに有利なイベントを発生できる。❹新要素のアイテムを有効に使うのが、選手育成のポイントだ。❺転生モードで、育てた選手をさらに鍛えよう。

いままでにない新感覚！ ぐるぐるパズルゲーム!!

パズループ

2000年3月17日
開発度100%
3,800円／カプコン

CAPCOM

アーケードで人気を博した『パズループ』が、いよいよGBに移植されるぞ。特徴ある今作の基本的なルールを紹介しよう。

いままでの"落ちものパズル"と異なるのが、デッドラインを中心として、ジュエルストーンと呼ばれる玉の列が渦巻状に迫ってくるということ。プレイヤーは迫り来る玉の列に、方向キーで砲台を回転させ、同じ色の玉が3つ以上揃うように撃ちこまなくてはならないぞ。3つ以上揃った玉は消えるが、消えた玉に接していた前後の玉の色が同じであれば、前後の玉が引き合ってくっつくので、これを利用して連鎖を起こすことができるんだ。デッドラインに玉が着かないように、連鎖を決めて一度にたくさんの玉を消していこう。

レベルを選んで、可能な限り玉を消していく、"パニック"モード、限られた玉の数でフィールド内の玉をすべて消していく"チェックメイト"モード、200個の玉を消すタイムを競う"タイムアタック"モードと用意されているので、従来のパズルゲームに飽きてしまった人は、ぜひチャレンジ！



❶3つ揃うように玉を発射だ！❷ゲームが始まるまえに、キャラクターがルールを説明してくれるんだ。❸このサリーのほかにも、個性豊かなキャラクターが登場する。❹3種類あるモードの選択画面だ。❺これは"チェックメイト"モード。画面右上にあるマークの持ち玉を使って、すべての玉を消そう。

すべてを破壊する爽快アクションゲーム！

サイボーグクロちゃん～デビル復活!!～

2000年3月23日予定
開発度100%
4,500円(予価)／コナミ

マンガやアニメで絶好調の『サイボーグクロちゃん』がゲームになったぞ！ GBで発売予定の『サイボーグクロちゃん～デビル復活!!～』は、原作の世界観をそのままにネコ型サイボーグのクロちゃんが、蘇ったデビルにさらわれたガールフレンドのナナちゃんを救うべく、さまざまなトラップをクリアーしていくアクションゲームだ。プレイヤーはクロちゃんを操り、ステージ内に登場する敵キャラクターや、背景にある家や木などを武器である"クロポン"ですべて破壊しながら進んでいくんだ。壊すことでスピードゲージが上がり、無敵状態になるなどの特殊な操作ができるようになる。ステージは街やジャングルなど、合計5つ。最後にはボスも待ちかまえているぞ。

また、300種類以上ある"クロポン"を収集するのも楽しみのひとつ。ゲーム中では、家や木などを壊して出てきたクロポンアイコンを撃つと手に入るが、なかにはたくさん破壊しないと出てこないものもあるぞ！



❶ターゲットサイトを目標に合わせて撃ちまくれ！❷各エリアが始まるまえに、クロちゃんの装備を決定しよう。メイン、サブ、ガードの3種類のクロポンを選択できる。❸クロポンの破壊力や弾数が確認できるぞ。ちなみにクロポンとは"クロちゃんウエポン"の略なのだ。❹各ステージの最後に登場するボス。行動パターンをよく見て攻撃だ。❺ゲームオーバーになるとこの画面に。もちろんコンティニューするよね。

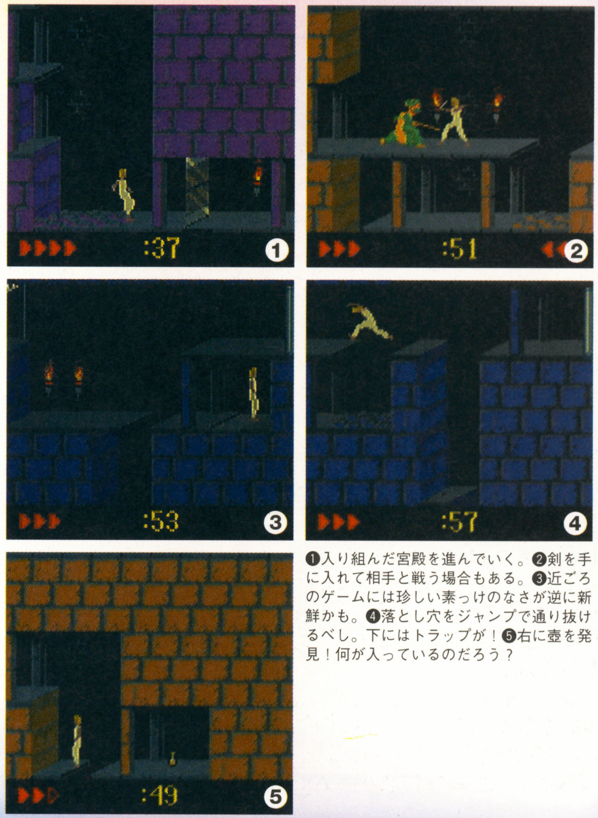
硬派なアクションゲーム、ふたたび！

プリンスオブペルシャ

2000年3月24日予定
開発度100％
3,980円／サンソフト
SUNSOFT®

かつてパソコンなどで一世を風靡した『プリンス オブ ペルシャ』がGBソフトとなって帰ってきた。はるか昔のペルシャの地、ひとりの若者が宮殿に囚われの身となった姫君を救うために冒険するアクションゲームだ。基本動作となる左右の移動とジャンプによって、迷宮となった宮殿の最上階を目指していこう。各フロアーには剣などアイテムが落ちている。見つけ出さないとクリアーできないからフロアーを丹念に探索することが必要だ。

落とし穴や床ボタン（その床を通ることで仕掛けが作動する）など、宮殿の中はすんなりと進めない場所ばかり。何度もプレイすることで次第に要領もつかめてくるから、すぐにゲームを投げ出してはいけないぞ。ちなみに姫を救い出すまでの制限時間はわずか60分。下に表示される時間を確認しながら進むことになる。果たしてキミは立ちはだかる12ものフロアーを時間内にクリアーして、姫を救出することができるだろうか？



❶入り組んだ宮殿を進んでいく。❷剣を手に入れて相手と戦う場合もある。❸近ごろのゲームには珍しい素っけのなさが逆に新鮮かも。❹落とし穴をジャンプで通り抜けるべし。下にはトラップが！❺右に壺を発見！何が入っているのだろう？

ポヨンの穴堀り人生がふたたびはじまる

―大貝獣物語― ポヨンのダンジョンルーム2

2000年春予定
開発度70％
価格未定／ハドソン
HUDSON®

土に埋まったダンジョンを掘り進めて冒険する『ポヨンのダンジョンルーム』の続編が発売されるぞ。前作同様、貝獣仙人となるためにモンスターたちとのバトルをくり広げながら、7つのダンジョンの謎を解いていくのだ。ダンジョンにはモンスターや重要アイテム、隠し部屋の扉などが埋まっている。何が出てくるか読めないビックリ感はクセになるぞ。

今作では、主人公のポヨンにテクニカル（職業）という要素がプラス。格闘家や料理人、探偵、武器屋などテクニカルは9つ用意されている。おのおの得意な特技を駆使しつつ、ダンジョンをうまく攻略していくのだ。

前作で評判の高かった、敵の弱点を見つける“かんさつシステム”。弱点を狙って攻撃する“ピンポイントアタックシステム”などで、つぎつぎと立ちはだかってくるモンスターたちをうまく倒していこう。通信ケーブルをつないで友だちのポヨンと対戦もできるから、お互いにポヨンを成長させていく楽しみもあるぞ。



❶ふたたびダンジョンにチャレンジすることになったポヨン。❷隠し扉を開けると新たな出会いが。❸ミニゲームを遊べるルームもある。❹❺ダンジョンにうごめくモンスターたち。弱点は必ずある。

＊画面は開発中のものです。

格言をひとつ、知識は荷物になりません！

□いアタマを○くする常識の書



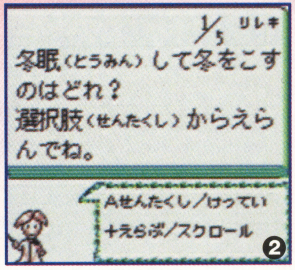
2000年3月17日
開発度100%
ソフトのみ 3,800円・テキスト付 4,800円
／イマジニア
Imagineer

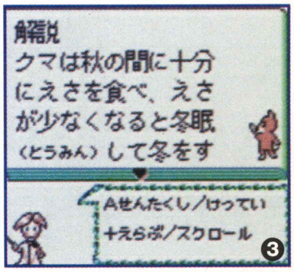
イマジニアの人気シリーズ『□いアタマを○くする』。これまでは教科ごとの発売だったが、今作は4教科すべての問題が用意された（つまり問題量4倍の）豪華バージョンとなっている。

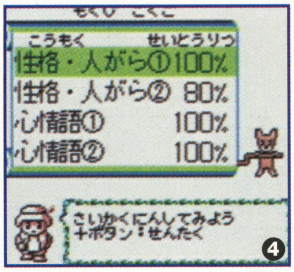
まずゲームの基本となる“学習モード”を紹介しよう。国語・算数・理科・社会の4つから学びたい科目を選んだら、その中で項目をセレクト。国語ならば“助詞”や“反対語”、“品詞”などの項目にそれぞれ5つの問題が用意されている。それらを時間内に解いていくのだ。正解率や問題に費やされた時間が逐一データに残り、苦手な問題も管理される。おかげで、苦手な問題だけを呼び出して再度取り組むことも可能なのだ。

また、全20問の実力テストも用意されている。実力テストは10のレベルに分かれているため、自分の実力に合ったテストにチャレンジもできるのだ。全科目合わせて1000問以上の問題のため、じっくり学べるこのソフト。暇な時間を見つけて取り組めば、知識が増えること請け合いだぞ。







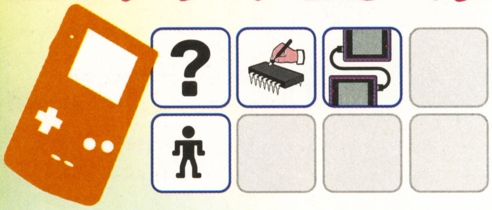




❶4教科もあるのはお買い得だね。❷❸たとえ答えが間違っても、解説を読んでじっくり復習しよう。❹各項目の正答率も表示。穴はないかな？❺実力テストは全科目から出題されるだけに、満点は難しい。

中学入試の難しさを実感しましょう、お父さん！

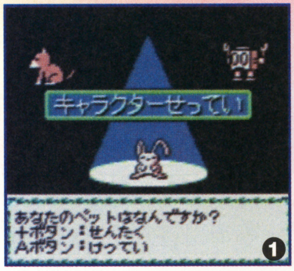
□いアタマを○くする難問の書

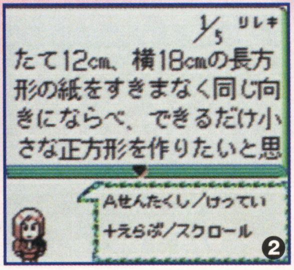


2000年3月17日
開発度100%
ソフトのみ 3,800円・テキスト付 4,800円
／イマジニア
Imagineer

上で紹介した『□いアタマを○くする 常識の書』が小学生向きのやさしめな問題だったのに対して、有名私立中学の入試問題レベルだけに、なめてかかるとまったく歯が立たないのがこの『難問の書』。システムや問題数は『常識の書』とまったく変わらないので、上で書ききれなかった残りふたつのモードについて紹介しよう。

まずは“世界一周めぐりモード”（常識の書では“日本全国町めぐりモード”となる）。主人公とペットが6つに分かれたエリア内のマスをめぐり、マスに用意された問題を解いていくのだ。問題に正解すれば1ポイント加算されるが、間違えると1ポイント減ってしまう。各エリアで100ポイント集めて、エリアのどこかにいるクイズ王との戦いに勝てばエリアクリアー。6つのエリアすべてを制覇するのが目的となる。もうひとつは“お楽しみモード”。通信ケーブルをつないで問題早解きのゲームを友だちと勝負しよう。ちなみにこのモードはコンピューターとの対戦もできる。焦らず落ち着いて解いていくのが鉄則なのだ。











❶自分の分身の作成。ペットも選べる。❷こんなに難しい問題が1000問もあるなんて！❸“世界一周めぐりモード”のマスの問題、もちろん難問。❹どうにかポイントゲットしたぞ。❺問題に正解するとランナーが加速するミニゲーム“合格ランナー”。

みんなが楽しめる愉快な麻雀ゲーム！

井出洋介の麻雀塾



2000年4月21日予定
開発度100%
5,800円／セタ

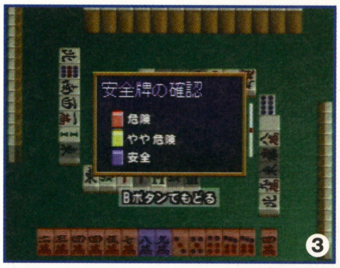
世界一奥が深いと言われるテーブルゲーム、麻雀。そんな麻雀の魅力を明るく、健康的に楽しめるゲームが登場する。

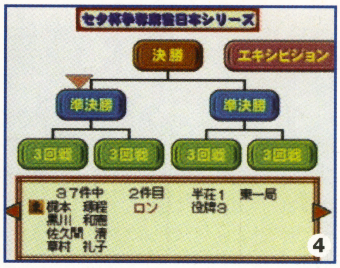
プレイヤーは、麻雀好き一家の“村上家”の人々を中心に対戦していく。おじいちゃんや、専業主婦のお母さんを相手に麻雀ドラマがくり広げられるのだ。各キャラクターはそれぞれ個性的な打ち回しをするため、打ち方の特徴と強さを把握することが勝負の鍵になるぞ。キャラクターのグラフィックはポリゴンで描かれており、セリフや表情の変化から、戦局や相手の手の内を読むことができるようになっている。

またプロ雀士の牌譜データが収録されているので、これを見て麻雀の腕をみがこう。すべての牌譜には、井出洋介氏の監修による解説が付いているぞ。打ち筋を研究するだけでなく、牌譜の途中からプレイヤー自身が参加することもできるのだ。







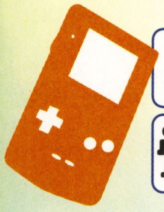




❶季節が変わるごとに背景や部屋の小物、キャラクターの服装が変化する。❷村上家を中心に総勢7人のキャラクターが登場。❸自分の番が回ってきたときにRボタンを押すとアドバイスをみることができるぞ。❹プロアマ混合麻雀大会、セタ杯争奪麻雀日本シリーズの3回戦から決勝までの牌譜が完全収録されている。❺牌譜の解説を読んで研究してみよう。

キング・オブ・ボードゲームがGBに！

DXモノポリーGB



2000年4月予定
開発度70%
3,980円／タカラ

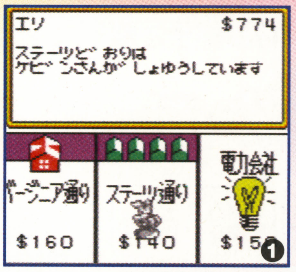
TAKARA

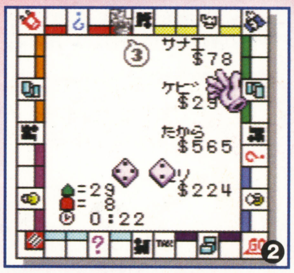
世界大会も行われているボードゲームの王様“モノポリー”。ゲーム業界でも中村光一氏や糸井重里氏など、多くのファンが存在する。そんな名作中の名作がついにGBカラーでも遊べるようになるぞ。

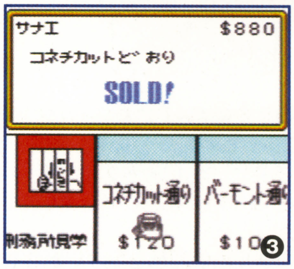
モノポリー元世界チャンピオンの百田郁夫氏と、元日本チャンピオンの野中俊一郎氏がゲームの監修をしており、頂点を経験した者ならではのノウハウが活かされているのだ。

ゲームの目的は、土地を中心とした財産を独占（モノポリー）し、ほかのプレイヤーを破産に追い込むこと。プレイヤーはサイコロを順番に降り、自分のコマがとまったマスでいろいろな取引を行っていく。ゲーム中に他のプレイヤーと“交渉”して、物件の売り買いができるので、運だけではなく知力も試されることになるぞ。

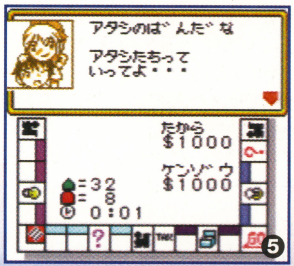
ゲームモードは、フリープレイモードと大会モードのふたつが用意されている。それぞれ特徴を持ったキャラクターが登場するので、対戦相手に応じてうまく戦略を変えていこう。











❶赤いホテルや緑の家を建てると土地の価値が上がるぞ。❷戦略性が重要なモノポリー。でもやっぱりサイコロの目がゲームを左右するので、運も必要。❸誰もまだ買ったことのない土地（マス）にとまったらその場で買うことができる。❹大会モードを制覇するとモノポリーキングの称号が得られるぞ。❺隠しキャラクターも含めて全部で15人のキャラクターが登場する。

映画より一足先に“コナン”を楽しもう！

名探偵コナン～からくり寺院殺人事件～

2000年2月25日予定
開発度100%
4,500円(予価)／バンプレスト

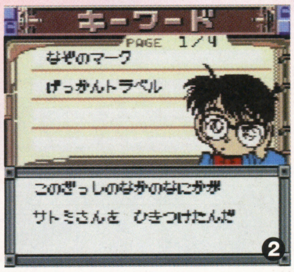
BANPRESTO

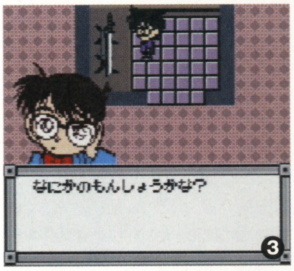
テレビのアニメシリーズも好調の『名探偵コナン』が、ゲームボーイの推理アドベンチャーとして登場するぞ。コナン、平次、小五郎、蘭などおなじみの面々を操作して、山奥にある古いお寺で起きた謎の殺人事件を解決するのが目的だ。ストーリーはもちろん完全オリジナルで、原作に負けない本格ミステリーに仕上がっている。

ゲーム中のさまざまな謎を解くためには、コナンだけではなく、ほかのキャラクターにチェンジしてプレイする必要がある。各キャラクターの視点に切り替わるので、コナンの身長では見ることができなかった場所などが探索できるようになる。

事件解決までのプレイヤーの行動により、名探偵度が評価されるぞ。最高の評価をもらえるまで何度でもチャレンジしてみよう。











❶会話をしているときはキャラクターがカットインで表示されるぞ。❷操作がある程度進んだら、手に入れたキーワードを推理しよう。❸フィールド画面では怪しいと思ったものの前でAボタンを押そう。情報が得られることがあるぞ。❹キャラクターチェンジをするときには、“チェンジ”という文字が表示されている時にセレクトボタンを押そう。❺どの選択肢を選んだかが、名探偵度を決める重要な要素となるぞ。

キミは奇岩島に隠された事件を解明できるかな!?

名探偵コナン～奇岩島秘宝伝説～

2000年3月予定
開発度80%
4,500円(予価)／バンプレスト

BANPRESTO

『名探偵コナン～からくり寺院殺人事件～』の続編が早くも登場するぞ。今作ではオープニングが2種類用意されており、前作をプレイしたユーザーは、前作のパスワードを入力することで名探偵度を引き継いで前作からの続きとしてプレイができる。もちろん前作をプレイしていないユーザーのためのオープニングも用意されているぞ。

物語はコナンたち一行が戸川姉妹からの依頼を受けたところから始まる。姉妹の家系の謎と黄金像の謎を探るために、日本海に浮かぶ孤島、“奇岩島”へと出かけていくのだ。

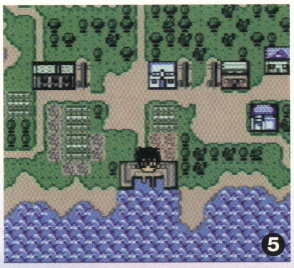
前作から継承されたキャラクターチェンジシステムを活用しながら物語を進展させていこう。名探偵度評価システムでは、事件を解決したときの評価によってエンディング終了後のスペシャルシナリオが4つに変化するので、くり返しプレイが楽しめるぞ。











❶物語の舞台となる奇岩島。どんな事件が待ちうけているのだろうか。❷事件の鍵となる黄金像。❸コナンといっしょに少年探偵団として活躍している仲良し3人組も登場。彼女はそのひとり、吉田歩美。❹プロフィールをみれば登場キャラクターの情報がわかる。❺マップ画面で、フィールド全体の中でどこにいるかが表示されるぞ。

元気いっぱい、アルルが活躍するRPG！

アルルの冒険 まほうのジュエル

2000年3月31日予定
開発度100%
4,200円(予価)／コンパイル

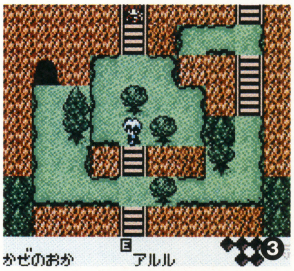
ぷーよぷよコネコネ COMPILE URL:http://www.compile.co.jp/

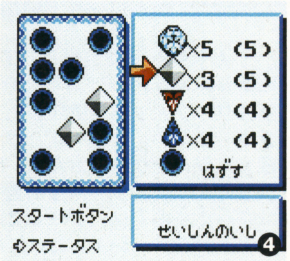
『ぷよぷよ』でおなじみのコンパイルから、GBでの最新作が発表されたぞ。『アルルの冒険　まほうのジュエル』は、人気キャラクターのアルルが主人公になったRPG。とある山奥の村にたどり着いたアルルたちが、突然カードになってしまった村中のぷよをもとに戻すべく、謎を解くカギである“英雄さまの伝説”を手がかりに冒険を始める、といったストーリー。

今作のウリであるカードを使ったバトルシステムは必見！　カードを使うことで最大2体まで“もんすたあ”を召喚することができ、アルルといっしょに戦わせられるぞ。それぞれの“もんすたあ”は属性や固有の技を持っているので、敵の属性をよく考えて召喚することが大事だ。また、宝箱などで手に入る“ジュエル”というアイテムは、カードにセットして“もんすたあ”を強くすることができる。これを“チューニング”と言い、セットするジュエルの組み合わせで特殊な効果が現れることもあるので、いろいろ試してみよう！











❶“もんすたあ”を召喚してのバトル。さまざまな技を駆使して戦え！❷突然カードに変わってしまったぷよたちを心配するアルル。犬の姿をした長老の言う“英雄さまの伝説”とは？❸アルルたちの行く手には、『ぷよぷよ』でおなじみのキャラクターたちも登場する。❹カードごとにジュエルをセットする穴のようなマークが違うんだ。❺ダンジョンのなかではカギが必要なところもあるぞ。

森のなかまたちと音楽を楽しもう！

シルバニアメロディー～森のなかまと踊りましょ！～

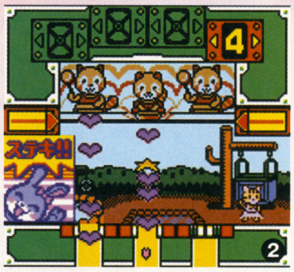
2000年3月予定
開発度100%
3,980円／エポック社

EPOCH 株式会社エポック社

女の子に根強い人気を持つシルバニアファミリーが、“音ゲー”になったぞ！　GBカラー対応の『シルバニアメロディー～森のなかまと踊りましょ！～』は小さな子供でも簡単操作で楽しめるリズムアクションゲーム。流れてくるメロディーに合わせてタイミングよくボタンを押していくと、シルバニアの仲間たちの楽しいダンスが見られるんだ。TVCMでおなじみの“きいちご林のお家”のほか全10曲のメロディーが用意されており、レベルに合わせて4種類のアレンジがリアルタイムで施される。

ゲームモードは、物語に沿ってゲームが進行する“ストーリー”モードなどの3つ。難易度設定がついているので、ゲームに慣れていない人でも安心して楽しめるぞ。いままで、ゲームはちょっと……と遠慮していた女の子にも、ぜひプレイしてほしい一本だ。











❶タイトル画面。モードを選んでゲームスタート。❷タイミングよくボタンを押そう。動物たちのダンスにも注目だ。❸みんなの知ってる曲もあるかな？❹物語が楽しい“ストーリー”モード。このあとの展開が気になる！❺プレイヤーが演奏したオリジナルリズムをセーブすれば、何度でも聞いて楽しむことができるぞ。

No.16
●スーパードンキーコング1・2・3

●商品番号／468363 468967 468991
●ジャンル／アクション
●メーカー名／任天堂

書き換え価格 各1,000円(税別)●
Fブロック数／各8ブロック●
Bブロック数／各1ブロック●

ここがオススメ　適度な難易度と綺麗なグラフィック

ハイクオリティのグラフィック

『1』が発売された当時としては最新のCG技術が投入され、SFCとは思えないほど美麗なグラフィックを実現した『スーパードンキーコング』シリーズ。うっそうと生い茂ったジャングルの木々や、薄暗い洞窟の岩肌のなかを、リアルな動きで駆け回るドンキーたちの姿は、ゲームというよりもデジタルアニメーションといえるほどだ。





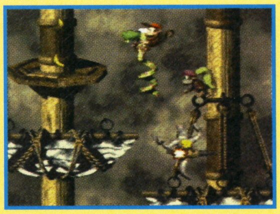
絶妙なアクション

難しくもなく、かといって簡単すぎないゲームレベルと、アクションゲームでいちばん重要なポイントともいえる操作性の良さなどが相まって、プレイヤーは飽きることなく楽しめる。また、タル大砲の中に入ってドカーンと飛ばされたり、トロッコ（コースター）に乗って進んでいくなど、いろいろなステージが用意されているのも『スーパードンキーコング』シリーズを盛り上げている要素のひとつだ。プレイしているうちに、つぎはいったいどんな仕掛けが存在するステージなのか、楽しみになってくるはず。




冒険をサポートしてくれる友だち

ドンキーたちを助けてくれる“アニマルフレンド”。水中を自由に動きまわれたり、真っ暗なステージを懐中電灯で照らしてくれたりと、それぞれが異なった能力を持っているのだ。彼らの能力を駆使すれば、難関も楽に突破できるぞ。





隠されたボーナスステージを探そう！

『スーパードンキーコング』シリーズといえば、隠されたボーナスステージを探し出すのが醍醐味だけど、これがなかなか難しいのだ。ボーナスステージは各ステージに必ず存在しているが、ちょっと見ただけではわからない位置にあることが多い。どこにあるのか見つけられないときは、コースから外れた場所や、不自然な場所にあるアイテムなどを注意して調べてみよう。普通のアクションゲームは一度クリアーすると終わりになってしまうけれど、このシリーズは何度もプレイできる。全ボーナスステージクリアーを目指すのだ！




アイテムの位置に注意！

バナナで描かれた進行方向とは逆の矢印や、1本だけポツンと置かれているバナナにはとくに注意。また、スタート地点も意外に怪しいので、くまなくチェックしてみよう。




今月編集部がオススメするソフトは、絶妙なゲームバランスが魅力の『スーパードンキーコング』。お馴染みのドンキーが主人公となる『1』から、かわいい赤ちゃんコングのディンキーが大活躍する『3』までの、全3作品を一気に紹介するぞ。『ドンキーコング』シリーズの新作がN64やGBで発売されたけど、このコーナーを読んで、SFC版ならではの楽しさを知り、実際に体験してほしい。

基本操作説明

画面の見かた

マップ画面

全体マップ



マップの名称

プレイヤーの現在位置

つぎへ進む場所

『1』、『2』は、"クレムリン"。『3』は "Kの旗" で表示される。





エリアマップ



マップ画面

『スーパードンキーコング』シリーズの舞台は、6～7つのエリアで構成されている。各エリアは5つのアクションステージと、ひとつのボスステージでできているのだ。一度クリアーしたステージであれば、何度もプレイすることができるぞ。



アクション画面

エリアマップ画面で、ステージを選択するとゲーム開始。ドンキーたちを上手に操作して、無事にゴールまで到達すればステージクリアーとなる。アクション画面のさまざまなカウンターは、数値が増減したときのみ表示される。



ファイル選択画面

各エリアごとにあるセーブポイントで記録したデータを、3つまで保存することができる。プレイ時間、コース達成率などが確認できるほか、ファイルの消去も行える。



アクション画面

通常ステージ



ライフカウンター

バナナカウンター

残りのタイム

プレイヤー

その他表示エリア

KONGパネルや各種コインなどが表示される。

ボーナスステージ



冒険をするキャラクターの紹介

敵を倒しながら、さまざまな仕掛けを突破してゴールを目指すこのゲームでは、キャラクターをいかにうまく操れるかが重要となる。ここでは、キャラクターをうまく使いこなせるよう、各キャラクターの特徴、操作方法などを紹介するぞ。

ドンキーコング

『1』の主人公。力が強い代わりに走るのが遅く、高いジャンプができない。ディディーコングには倒せない敵も倒すことができる。

ディディーコング

『1』、『2』の主人公。ドンキーコングとは対照的で、力が弱いけれども動きがす速く、ジャンプも得意。







ディンキーコング

『3』の主人公となる、赤ちゃんコング。ディクシーコングよりもスピードは遅いが、力が強い。

ディクシーコング

ディディーコングのガールフレンドで『2』、『3』の主人公。パワーはディディーコングと変わらないが"走る"、"物を持つ"などのスピードが若干劣る。

基本アクション

各キャラクターの基本アクションはほぼ共通。走りながらジャンプすれば、通常よりも遠くまでジャンプできるぞ。また、敵は踏みつけたり、ローリングアタックで倒せるが、なかには攻撃しても倒せないものもいる。



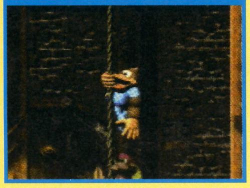


アクション	操作
ローリングアタック	Y
ジャンプ	B
タルを持つ	Yを押しながらタルに近づく
走る	Y+十字キー(左右)
泳ぐ	十字キー(左右)+B
タルを投げる	Yを離す
ロープの上り下り	十字キー(上下)(+Yで早く)
ロープから離れる	B
タルを置く	十字キー(下)+Yを離す



泳ぐ

ロープの上り下り





タルを投げる

特別なアクション

ドンキーコング　ハンドスラップ

十字キー(下)+Y

地面を叩いて敵を倒したり、地下に隠れているアイテムを見つけることができる。



ディクシーコング　ゆっくり降りる

B→Y

ジャンプ中にYボタンを押す(押しつづける)ことで、ゆっくりと降下することができる。



チームアップ

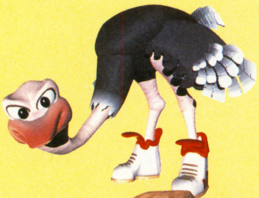
主人公ふたりが協力して行う技。ひとりでは届かない高い場所にも届くようになる。また、通常の攻撃では倒せない敵も倒せる。

仲間を持ち上げる	仲間を投げる
仲間の近くでA	十字キー+Y



アニマルフレンドのアクション

エクスプレッソ
空中でBボタンを連打すると、長時間浮いていられる。ただし、大きな敵にぶつかると逃げてしまう。



ランビ
進行方向にあるものをすべて突き飛ばす最強のアニマル。しかし、後方と上からの攻撃には弱いので注意!



ウィンキー
全アニマル中でいちばんのジャンプ力を誇る。強力な足を使ったジャンプ力で敵を倒すことも可能。



スコークス
『1』では真っ暗なコースを懐中電灯で照らすだけだったが、『2』と『3』では攻撃可能。Bボタンではばたき、Yボタンで攻撃する。





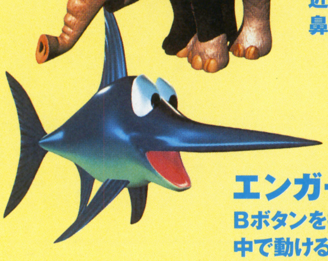
エリー
吸い上げた水を飛ばして、敵を攻撃する。また、近くにあるタルなどを鼻で引き寄せる。



パリー
上空で一定の高さを保ちながら、主人公のあとをついてくる。プレイヤーは操作できない。



ラトリー
非常に高いジャンプ力を持っているが、つねにジャンプしているという最大の欠点もある。



エンガード
Bボタンを押さなくても水中で動ける。鋭く尖った鼻で、ダッシュ攻撃も可能だ。



スクイッター
クモの巣を使って敵を攻撃できる。



クラッパー
クラッパーに触れると、超低温の氷を吐いて熱湯の海を冷ましたり、水面を凍らせてくれる。

おもなバレル&アイテム紹介

タル

普通のタル

何の変哲もないただのタル。持ったり投げたりできるぞ。

タル大砲

これに飛び込むと主人公たちは高く、または遠くまで飛ばされる。

DKバレル

仲間がいないときにこのタルを壊すと再会できる。

ブースターバレル

これに飛び込むと、上空まで進んだあと、自動的に発射される。

ボーナスバレル

これに入ると、ボーナスステージに飛んでいける。

鋼鉄製タンク

普通のタルよりも壊れにくい。投げたあと、上に乗ることも可能。

TNTバレル

投げると爆発し、爆風で敵をやっつけることができる。

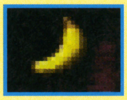
アニマルバレル

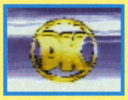
これに飛び込むと、タルに描かれたアニマルに変身する。

コンティニューバレル

このタルを壊すと、ミスしたときにここからの再スタートとなる。

その他のアイテム

バナナ

100本集めると、ライフがひとつ増えるぞ。

DKコイン

各ステージに1枚ずつ隠されている。

KONGの文字パネル


各ステージごとに4枚揃えると、ライフがひとつ増加する。

ライフバルーン

ライフが増える。赤、緑、青の順に1、2、3UPするぞ。

3月1日からゲームボーイの書き換えがスタート！

台湾大震災の影響でGBメモリカートリッジの生産が遅れ、サービス開始が延期されていたゲームボーイ書き換えシステムが、いよいよスタートするぞ。スーパーファミコンだけでなく、ゲームボーイの名作も楽しめちゃうニンテンドウパワーの今後に期待しよう！　また、次号から8ページに拡大する"ニンテンドウパワープレイングマニュアル"も要チェックだ！

GBメモリカートリッジの使いかた



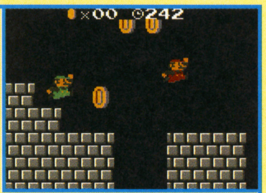
書き換え専用
GBメモリカートリッジ（2,500円／税別）

GBメモリカートリッジは、ゲームを書き込むためのもので、この中にゲームのプログラムを書き込むFブロックと、データのセーブを行うBブロックが入っている。また、Fブロックは8つ、Bブロックは16分割になっていて、最大7本のソフトを入れることができるのだ。しかし、どちらかのブロックがいっぱいになってしまうと、新たにソフトを書き込むとはできないぞ。

毎月1日にソフトが増えていく　3月GB書き換えソフト紹介

スーパーマリオブラザーズ デラックス

3月1日書き換え開始
ジャンル／アクション
メーカー名／任天堂
書き換え価格／1,000円
商品番号／255726
Fブロック数／8ブロック
Bブロック数／1ブロック



大人気アクションゲームの『スーパーマリオブラザーズ』が、GB用にリニューアルされて登場。全32コースをクリアーし、ピーチ姫を救う"オリジナルゲームモード"のほか、コース内に隠されたメダルを見つけ出す"チャレンジゲームモード"、通信ケーブルを使ってマリオとルイージがコインを取り合う"VSゲームモード"など、オリジナル要素が盛りたくさんなのだ。

3月のGB書き換えソフトリスト

（2000年2月6日現在）

商品番号	ジャンル	メーカー名	ソフト名	書き換え価格	Fブロック数	Bブロック数
255726	新作・アクション	任天堂	スーパーマリオブラザーズデラックス	1000円	8	1
530212	アクション	カプコン	バイオニックコマンドー	1000円	2	-
530689	アクション	カプコン	魔界村外伝	1000円	2	-
745383	アクション	カプコン	ストリートファイターII	1000円	4	-
804673	アクション	カプコン	レッドアリーマー	1000円	1	-
732450	アクション	コナミ	ゴッドメディスン~ファンタジー世界の誕生~	1000円	2	1
306274	アクション	コナミ	悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん	1000円	2	-
351886	アクション	タカラ	熱闘! 闘神伝	1000円	4	-
682454	アクション	ナムコ	パックマン	1000円	1	-
354801	アクション	任天堂	カービィのブロックボール	1000円	4	-
085898	アクション	任天堂	ゲームボーイギャラリー	1000円	2	1
410602	アクション	任天堂	ゲームボーイギャラリー2	1000円	4	1
383066	アクション	任天堂	ゲームボーイギャラリー3	1000円	8	1
060810	アクション	任天堂	スーパードンキーコングGB	1000円	4	1
889369	アクション	任天堂	スーパーマリオランド	800円	1	-
250473	アクション	任天堂	スーパーマリオランド2 6つの金貨	800円	4	1
019101	アクション	任天堂	スーパーマリオランド3 ワリオランド	800円	4	1
084701	アクション	任天堂	ドンキーコング	1000円	4	1
523852	アクション	任天堂	ドンキーコングランド	1000円	4	1
194344	アクション	任天堂	メトロイド2	800円	2	1
193721	アクション	任天堂	星のカービィ	800円	2	-
193704	アクション	任天堂	星のカービィ2	1000円	4	1
733113	アクション	ハドソン	ボンバーマンGB3	1000円	2	-
733083	アクション	ハドソン	桃太郎電劇2	1000円	4	-
586340	アクション	ハドソン	GB原人2	1000円	2	-
834572	シミュレーション	アトラス	プリクラPocket 不完全女子高生マニュアル	1000円	4	1
834581	シミュレーション	アトラス	プリクラPocket2 彼氏改造大作戦	1000円	4	1
833762	シミュレーション	アトラス	プリクラPocket3 タレントデビュー大作戦	1000円	8	1
250546	シミュレーション	任天堂	ゲームボーイウォーズ	800円	2	1
281611	シミュレーション	ハドソン	ゲームボーイウォーズ ターボ	1000円	4	4
732982	スポーツ	スターフィッシュ	スーパーブラックバス ポケット3	1000円	8	1
411124	スポーツ	任天堂	テニス	800円	1	-
022373	スポーツ	任天堂	ゴルフ	800円	1	1
796735	スポーツ	任天堂	F1レース	800円	1	1
745481	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	海のぬし釣り2	1000円	8	1
604616	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	川のぬし釣り3	1000円	4	1

商品番号	ジャンル	メーカー名	ソフト名	書き換え価格	Fブロック数	Bブロック数
306258	シューティング	コナミ	ネメシスII	1000円	2	-
360750	シューティング	タイトー	スペースインベーダーズ	1000円	1	-
193992	シューティング	任天堂	ソーラーストライカー	800円	1	-
733016	その他	アテナ	プロ麻雀 極 GB	1000円	1	-
586358	その他	イマジニア	フェアリーキティの開運辞典~妖精の国の占い修行~	1000円	8	1
934599	その他	コナミ	コナミGBコレクションVol.1	1000円	4	-
721654	その他	コナミ	コナミGBコレクションVol.2	1000円	4	1
784109	その他	コナミ	コナミGBコレクションVol.4	1000円	4	-
732451	その他	コナミ	遊戯王デュエルモンスターズ	1000円	8	1
682446	その他	タカラ	人生ゲーム	1000円	2	1
364002	その他	ナムコ	ナムコギャラリーVOL.1	1000円	4	-
306282	その他	ナムコ	ナムコギャラリーVOL.3	1000円	4	-
390194	その他	任天堂	カエルの為に鐘は鳴る	800円	4	1
193968	その他	任天堂	カービィのピンボール	800円	2	1
021547	その他	任天堂	役満	800円	1	-
733105	その他	ハドソン	スーパー桃太郎電鉄2	1000円	2	1
360763	その他	ボトムアップ	トランプコレクションGB	1000円	1	-
732991	パズル	スターフィッシュ	カラムー町はおおさわぎ! ~ポリンキーズとおかしな仲間たち~	1000円	8	1
733091	パズル	タイトー	パズルボブルGB	1000円	1	-
384305	パズル	任天堂	カービィのきらきらきっず	1000円	2	1
018686	パズル	任天堂	ドクターマリオ	800円	1	-
796743	パズル	任天堂	マリオのピクロス	1000円	2	1
394734	パズル	任天堂	モグラーニャ	1000円	4	1
413607	パズル	任天堂	ヨッシーのクッキー	800円	1	-
065804	パズル	任天堂	ヨッシーのパネポン	1000円	4	-
782823	パズル	任天堂	ピクロス2	1000円	4	1
306312	パズル	ハドソン	SAME GAME	1000円	2	1
682462	ロールプレイング	アトラス	女神転生外伝 ラストバイブル	1000円	8	1
744778	ロールプレイング	アトラス	女神転生外伝 ラストバイブルII	1000円	8	1
286028	ロールプレイング	エポック社	ドラゴンスレイヤー外伝 眠りの王冠	1000円	1	1
586366	ロールプレイング	イマジニア	メダロット(カブトバージョン)	1000円	4	4
586374	ロールプレイング	イマジニア	メダロット(クワガタバージョン)	1000円	4	4
534056	ロールプレイング	コナミ	爆釣リトリーブマスター	1000円	4	1
733008	ロールプレイング	スターフィッシュ	化石創世リボーン2 モンスターディガー	1000円	8	4
882438	ロールプレイング	ナムコ	ビタミーナ王国物語	1000円	2	1
370169	ロールプレイング	任天堂	ゼルダの伝説DX	1000円	8	4
763977	ロールプレイング	やのまん	アレサ	1000円	1	1
338923	ロールプレイング	やのまん	アレサII	1000円	2	1
237787	ロールプレイング	やのまん	アレサIII	1000円	2	1

3月のSFC書き換えソフトリスト

（2000年2月6日現在）

商品番号	ジャンル	メーカー名	ソフト名	書き換え価格	Fブロック数	Bブロック数
022870	2月新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.6	2000円	2	1
410721	新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.5	2000円	2	1
658006	新作・パズル	世界文化社	お絵かきロジック2	2000円	1	1
469221	新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.4	2000円	2	1
469665	新作・シミュレーション	任天堂	ファイアーエムブレム トラキア776	2000円	2	1
630853	新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.3	2000円	2	1
218375	新作・パズル	メディアファクトリー	コラムス	2000円	1	1
275239	新作・その他	任天堂	はじまりの森	2000円	8	4
240931	新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.2	2000円	2	1
057134	新作・パズル	世界文化社	お絵かきロジック	2000円	1	1
278980	新作・ロールプレイング	メディアファクトリー	Wizardry I・II・III ~Story of Llylgamyn~	3000円	8	16
218511	新作・シミュレーション	バンダイ	たまごっちタウン	2500円	2	4
0472832	新作・パズル	任天堂	ピクロスNP vol.1	2000円	2	1
000027	新作・パズル	任天堂	POWERロードランナー	2000円	3	4
001759	新作・パズル	任天堂	POWER倉庫番	2000円	2	4
050741	新作・ロールプレイング	任天堂	ミニ四駆レッツ＆ゴー!! WGP2	2000円	4	4
261971	新作・シミュレーション	任天堂	ダービースタリオン98	2000円	6	16
308307	新作・アクション	任天堂	WRECKING CREW'98	2000円	4	4
355020	新作・スポーツ	ナムコ	スーパーファミリーゲレンデ	2000円	4	4
829790	新作・スポーツ	日本コンピュータシステム	リングにかけろ	2000円	5	-
574635	新作・スポーツ	任天堂	SUPER PUNCH-OUT !!	2000円	4	4
817210	新作・シミュレーション	アクセラ	幻獣旅団	2000円	8	16
157694	新作・シミュレーション	任天堂	スーパーファミコンウォーズ	2000円	4	16
249793	新作・パズル	任天堂	すってはっくん	2000円	6	4
849774	新作・パズル	任天堂	ドクターマリオ	2000円	1	1
355062	新作・パズル	任天堂	カービィのきらきらきっず	2000円	4	1
076902	新作・その他	任天堂	Zooっと麻雀！	2000円	5	16
795160	新作・その他	任天堂	ファミコン探偵倶楽部 II うしろに立つ少女	2000円	6	4
108642	新作・その他	任天堂	平成 新・鬼ケ島 前編	2000円	6	1
109444	新作・その他	任天堂	平成 新・鬼ケ島 後編	2000円	6	1
111074	新作・その他	バンプレスト	同級生2	2000円	8	1
693693	アクション	エポック社	ドラえもん3 のび太と時の宝玉	1000円	3	-
606740	アクション	エポック社	ドラえもん4 のび太と月の王国	1000円	3	-
132764	アクション	カプコン	ロックマン7	1000円	4	-
129224	アクション	カプコン	ストリートファイターII ターボ	1000円	5	-
131148	アクション	カプコン	超魔界村	1000円	2	-
131237	アクション	カプコン	ロックマンX	1000円	3	-
108464	アクション	カプコン	ファイナルファイト	1000円	2	-
110396	アクション	カプコン	ファイナルファイト2	1000円	3	-
112453	アクション	カプコン	デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編	1000円	4	-
719706	アクション	コトブキシステム	キッドクラウンのクレイジーチェイス	1000円	2	-
398764	アクション	コナミ	がんばれゴエモン3	1000円	4	4
131890	アクション	コナミ	ツインビー レインボーベルアドベンチャー	1000円	2	4
468932	アクション	コナミ	魂斗羅スピリッツ	1000円	2	-
468959	アクション	コナミ	がんばれゴエモン きらきら道中	1000円	6	4
469017	アクション	コナミ	悪魔城ドラキュラ XX	1000円	4	-
112640	アクション	コナミ	それ行けエビス丸 からくり迷路	1000円	2	-
281034	アクション	ナグザット	超魔界大戦 どらぼっちゃん	1000円	2	1
722537	アクション	ナツメ	奇々怪界 謎の黒マント	1000円	2	-
722545	アクション	ナツメ	奇々怪界 月夜草子	1000円	3	-
143791	アクション	ナムコ	リブルラブル	1000円	1	-
608173	アクション	ナムコ	スーパーワギャンランド	1000円	2	-
604933	アクション	ナムコ	スーパーワギャンランド2	1000円	2	-
751120	アクション	ナムコ	ワギャンパラダイス	1000円	3	-
751111	アクション	ナムコ	サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い	1000円	2	-
131130	アクション	任天堂	スーパーマリオワールド	1000円	1	1
861367	アクション	任天堂	スーパーマリオコレクション	1000円	4	4
468347	アクション	任天堂	スーパーメトロイド	1000円	6	4
468363	アクション	任天堂	スーパードンキーコング	1000円	8	1
468967	アクション	任天堂	スーパードンキーコング2	1000円	8	1
468991	アクション	任天堂	スーパードンキーコング3	1000円	8	1
468371	アクション	任天堂	カービィボウル	1000円	3	4
469378	アクション	ハドソン	スーパーボンバーマン3	1000円	3	-
283096	アクション	ハドソン	超原人2	1000円	3	-
608149	パズル	サン電子	上海 III	1000円	2	-
128805	パズル	タイトー	PUZZLE BOBBLE	1000円	1	-
175188	パズル	タイトー	CAMEL TRY	1000円	2	-
608084	パズル	ティーアンドイーソフト	クオンパSFC	1000円	2	4
197831	パズル	データイースト	マジカルドロップ2	1000円	4	-
608165	パズル	ナムコ	コズモギャング ザ パズル	1000円	1	-
468916	パズル	任天堂	マリオのスーパーピクロス	1000円	2	4
468941	パズル	任天堂	パネルでポン	1000円	2	-
308790	パズル	バンプレスト	す～ぱ～ なぞぷよ ルルーのルー	1000円	2	4
326356	パズル	バンプレスト	す～ぱ～ ぷよぷよ	1000円	2	-
721107	シューティング	コトブキシステム	PHALANX	1000円	2	-
468894	シューティング	コナミ	極上 パロディウス	1000円	4	-
468975	シューティング	コナミ	ポップンツインビー	1000円	2	-
468983	シューティング	コナミ	パロディウスだ! ～神話からお笑いへ～	1000円	2	-
117382	シューティング	コナミ	GRADIUS III	1000円	1	-
122025	シューティング	コナミ	AXELAY	1000円	2	-
142379	シューティング	タイトー	SPACE INVADERS	1000円	1	-
751090	シューティング	ナムコ	コズモギャング ザ ビデオ	1000円	2	-
283711	シューティング	ハドソン	キャラバンシューティングコレクション	1000円	1	-

商品番号	ジャンル	メーカー名	ソフト名	書き換え価格	Fブロック数	Bブロック数
184861	スポーツ	アスミック	ダービージョッキー［騎手王への道］	1000円	2	4
722529	スポーツ	コナミ	実況ワールドサッカー2	1000円	6	4
853577	スポーツ	ティーアンドイーソフト	デビルズコース	1000円	2	4
197530	スポーツ	ティーアンドイーソフト	ワイアラエの奇蹟	1000円	2	4
143839	スポーツ	ナムコ	ナムコットオープン	1000円	2	4
076899	スポーツ	ナムコ	スーパーファミリーテニス	1000円	2	-
329762	スポーツ	ナムコ	スーパー大相撲 熱戦大一番	1000円	2	-
129216	スポーツ	任天堂	F-ZERO	1000円	1	1
334367	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	スキーパラダイスWITHスノーボード	1000円	2	-
335916	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	つり太郎	1000円	2	1
281336	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	磯釣り 離島篇	1000円	4	4
283126	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	海のぬし釣り	1000円	4	4
283703	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	川のぬし釣り2	1000円	3	4
112470	ロールプレイング	アスキー	ウィザードリィ・外伝 IV ～胎魔の鼓動～	1000円	8	4
118931	ロールプレイング	アスキー	ダウン・ザ・ワールド	1000円	4	4
144134	ロールプレイング	アスミック	レナス ［古代機械の記憶］	1000円	3	4
156442	ロールプレイング	アスミック	レナス2 ～封印の使徒～	1000円	8	4
222208	ロールプレイング	アトラス	旧約・女神転生	1000円	4	4
233561	ロールプレイング	アトラス	真・女神転生	1000円	3	4
235385	ロールプレイング	アトラス	真・女神転生 II	1000円	4	4
251453	ロールプレイング	アトラス	Last Bible III	1000円	6	4
607576	ロールプレイング	エポック社	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	1000円	2	1
608106	ロールプレイング	エポック社	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説 II	1000円	3	4
469386	ロールプレイング	カプコン	ブレスオブファイア II	1000円	5	4
176524	ロールプレイング	タイトー	エストポリス伝記	1000円	2	4
133515	ロールプレイング	チュンソフト	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	1000円	3	4
608092	ロールプレイング	ティーアンドイーソフト	ソード・ワールドSFC	1000円	3	4
693723	ロールプレイング	ティーアンドイーソフト	ソード・ワールドSFC2 いにしえの巨人伝説	1000円	4	4
232925	ロールプレイング	データイースト	ヘラクレスの栄光 III 神々の沈黙	1000円	2	4
250864	ロールプレイング	データイースト	ヘラクレスの栄光 IV 神々からの贈り物	1000円	4	4
201375	ロールプレイング	データイースト	METAL MAX2	1000円	2	4
468355	ロールプレイング	任天堂	マザー2	1000円	6	4
132748	ロールプレイング	ハドソン	ELFARIA II	1000円	4	4
555983	ロールプレイング	ハドソン	新桃太郎伝説	1000円	4	4
469394	ロールプレイング	ハドソン	大貝獣物語	1000円	6	4
827886	ロールプレイング	ヘクト	イーハトーヴォ物語	1000円	2	1
145131	ロールプレイング	やのまん	ARETH	1000円	4	4
604941	ロールプレイング	やのまん	ARETH2	1000円	4	4
604925	ロールプレイング	やのまん	FEDA	1000円	5	4
156736	シミュレーション	アスミック	鋼鉄の騎士	1000円	2	4
175854	シミュレーション	アスミック	鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団	1000円	3	4
176541	シミュレーション	アスミック	鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線	1000円	3	4
254223	シミュレーション	アトラス	魔神転生	1000円	3	4
281255	シミュレーション	アトラス	魔神転生 II	1000円	6	4
249785	シミュレーション	エポック社	ロードモナーク	1000円	1	4
854344	シミュレーション	クエスト	伝説のオウガバトル	1000円	4	16
607461	シミュレーション	クエスト	タクティクスオウガ	1000円	6	4
608114	シミュレーション	コーエー	Winning Post2 プログラム'96	1000円	6	16
608122	シミュレーション	コーエー	SUPER 大航海時代	1000円	2	4
468924	シミュレーション	コナミ	ときめきメモリアル ～伝説の樹の下で～	1000円	8	4
751081	シミュレーション	スターフィッシュ	スーパーブラックバス2	1000円	4	4
586897	シミュレーション	スターフィッシュ	スーパーブラックバス3	1000円	8	4
608157	シミュレーション	ナムコ	ミリティア	1000円	3	-
608131	シミュレーション	日本コンピュータシステム	デア ラングリッサー	1000円	4	4
131156	シミュレーション	任天堂	シムシティー	1000円	1	16
131245	シミュレーション	任天堂	ファイアーエムブレム 紋章の謎	1000円	6	4
469025	シミュレーション	任天堂	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	1000円	8	4
283118	シミュレーション	ハドソン	アースライト ルナ ストライク	1000円	6	4
303526	シミュレーション	ビクターインタラクティブソフトウェア	牧場物語	1000円	4	4
288853	シミュレーション	ビクターインタラクティブソフトウェア	A III S.V.	1000円	4	16
295809	シミュレーション	ビクターインタラクティブソフトウェア	ジ・アトラス	1000円	4	16
113841	その他	アスキー	RPGツクール SUPER DANTE	1000円	2	16
123064	その他	アスミック	ドカポン3・2・1 ～嵐を呼ぶ友情～	1000円	3	4
138878	その他	アスミック	ドカポン外伝 炎のオーディション	1000円	2	-
143618	その他	アスミック	決戦！ドカポン王国IV ～伝説の勇者たち～	1000円	2	4
199303	その他	アテナ	プロ麻雀 極 III	1000円	2	4
221317	その他	アテナ	夜光虫	1000円	4	4
249815	その他	コナミ	真・麻雀	1000円	1	4
144126	その他	タイトー	大爆笑人生劇場 ～ずっこけサラリーマン編～	1000円	4	4
153656	その他	タイトー	大爆笑人生劇場	1000円	2	-
184853	その他	タカラ	SUPER億万長者ゲーム	1000円	2	4
185035	その他	タカラ	SUPER人生ゲーム3	1000円	4	4
133507	その他	チュンソフト	かまいたちの夜	1000円	6	4
469432	その他	チュンソフト	弟切草	1000円	2	4
329754	その他	ナムコ	ハロー！パックマン	1000円	3	-
132756	その他	ハドソン	スーパー桃太郎電鉄II	1000円	2	4
293105	その他	バンプレスト	晦 一つきこもり	1000円	8	4
296015	その他	バンプレスト	学校であった怖い話	1000円	6	4
288233	その他	ビクターインタラクティブソフトウェア	魔女たちの眠り	1000円	6	4
339067	その他	ヘクト	囲碁倶楽部	1000円	2	4
333956	その他	ボトムアップ	スーパートランプコレクション2	1000円	1	-

DDF ROUND 3



Amigo! Tanaka 田中コミッショナー

ストロングスタイル・ネットワーク宣言

ついにみなさんお待ちかねの"ランドネットディスク"の配付を開始するときがやってまいりました。これでようやく公約どおり、誌上とランドネットをリンクさせたDDFの興業をご評価いただけることとと相成った次第でございます。エル・64DDはじめ、すでにデビューしたルチャドールはもちろん、デビューを控えトレーニングにいそしんできた新人レスラーも、本邦初公開の必殺技を用意してリングに飛びだします。ルチャドールを育てるのは、観客の皆さんの厳しい目とあたたかい声援です。これまで皆さんが体験したことのない妥協なきネットワークを提供することはお約束いたします。どうぞDDFの今後にご注目ください。

ランドネット体験モニター発表

それではここで、DDF ROUND1で募集したランドネット体験モニターの当選者を発表いたします。厳しい応募条件にもかかわらず、多数のDDFファンの方たちからご応募いただきまして、どうもありがとうございました。また体験モニターとして当選されました、2名のDDF団員には今後ルチャリブレの魅力を骨の髄まで味わっていただき、誌上でレポートしてもらう予定です。みなさんどうぞお楽しみにしていてください。

選ばれし2名のランドネット体験モニター
- 福岡市　梅本　恭之様
- 埼玉県鳩ヶ谷市　中村　大輔様

RANDNETDD

64DD、ネットワークに過激な殴り込み！

みんな、64DDがゲーム機として世に登場したときの“売り文句”を覚えているか。64DDはネットワークにより、ユーザーが参加して遊びをつくるゲーム機である、というアレだ。そしてようやく、それが実現するときがきたのだ。みんなのところにもランドネットディスクがもうすぐに届くことだろう。これで団員のみんなは通信を使って、いつでも気軽にランドネットに遊びに来られるわけだ。これはインターネット体験だぞ。ランドネット初接続を記念して、DDFが推薦するホームページを紹介しておこう。ぜひとも覗いてみてくれたまえ。もちろん、我々DDFもいずれホームページを開設する予定だから期待しろよ。

ランドネットDD オフィシャルホームページ

http://www.randnetdd.co.jp/index2.html



まずは我らが、ランドネットDDのオフィシャルホームページだ。ちなみにこのホームページは更新頻度が非常に高いため、諸君が目にするものはべつの画像になっているかもしれないが、ちいさなことは気にせずに情報収集に励むのだ。

みちのくプロレス 公式ホームページ

http://www.nnet.ne.jp/~michipro/



つぎに紹介するのは、私のアミーゴも所属するみちのくプロレスの公式ホームページだ。彼らは、日本のみんなにルチャリブレを広めるため、日頃から並々ならぬ努力を積み重ねている。DDF団員にもぜひ応援してもらいたい。

メキシコ大使館 ホームページ

http://embassy.kcom.ne.jp/mexico/index-j.htm



ルチャリブレの祖国といえば、みんな知ってのとおりメキシコだ。残念ながら私の国のことは、日本でよく知られているとは言い難い。このホームページにはメキシコに関する多彩な情報が紹介されているので、一度チェックしてみてくれ。

DDF流スペイン語講座開設だ、アミーゴ！

我々が言葉の端々に使っている、“アミーゴ”などといった聞きなれない言葉が何なのか気になる者もいるだろう。ズバリ、これはスペイン語だ。我々、ルチャドールの故郷はメキシコ。メキシコの公用語がスペイン語というわけだ、アミーゴ。ちなみにアミーゴとは“友だち”を意味し、陽気なメキシカンは何かにつけてアミーゴを連発する。DDFの活動をグッと身近に感じてもらうために、今回からスペイン語講座を開設しよう。もちろん、覚えてもらう言葉はルチャリブレ、プロレスに関する言葉を中心とすることはいうまでもない。戦うルチャドールにスペイン語の声援を送ってくれ！

スペイン語講座 技編 ……………… トペ

スペイン語で入水自殺を意味する必殺技。通常リング下に落ちた相手に、リング中央からダッシュをかけトップロープとセカンドロープの間を飛び抜けて頭から突っ込んでいく技だ。まさしく名は体をあらわす技名といえるだろう。これができないルチャドールなど存在しない。

本格的スペイン語編 ……………………

私は強いレスラーです。

Yo soy fuerte luchadore
（ジョ ソイ フエルテ ルチャドール）

SPAIN-JAPAN

http://www.spain-japan.com/menu.html

スペイン文化を紹介するホームページだ。スペイン語を学ぶにはこのページからリンクをたどるといいかもしれない。



64DDキーボードが発売！

いくらランドネットディスクのソフトキーボードがすぐれているとはいえ、やはりキーボードが欲しいと思っている者も多いことだろう。喜ぶのだ、諸君！　そんな声に応えて、64DDキーボードの発売が決定した。発売日は4月下旬予定、予価は4,600円となっている。



巨人のド新聞に注目！

君は巨人のド新聞を知ってるか？　DDF団員ならもう知っているかもしれない。『巨人のドシン』に関する情報が満載のこの巨人のド新聞、第1号はすべてのランドネット会員に配布されるが、2号目以降は希望者のみに郵送となっている。ドシンフリークなら、この貴重な情報源を見逃す手はないのだ。





DDF戦士のためのメール講座　レッスン1 ～心ふるえるファンレター編～

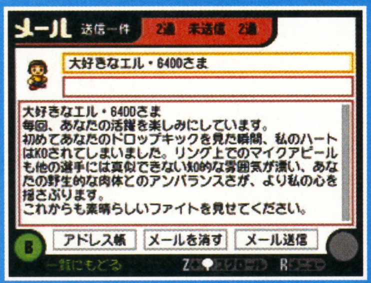
ネットワークが団員の諸君に提供するもうひとつの楽しみにEメールのやりとりがある。Eメールの魅力は電話の手軽さと手紙のあたたかさを合わせ持つことだな。とりあえず、バシバシ、メールを出して、団員どうしの輪を広げてもらいたいところだ。しかしながら、「手紙なんてほとんど出さないから恥ずかしいよ」などとぬかすチキン野郎もいることだろう。そこでDDFではメールの書き方をレクチャーすることにした。今回のテーマは私、エル・64DDへのファンレターの書き方だぞ。

キミもエル・64DDにファンレターを送れ!!

さあ、諸君らもランドネットディスクを手に入れ、意気揚々とネットライフを過ごしていることだろう。今回紹介した例文を参考にキミも私、エル・64DDにファンレターを送ってみてはいかがかな？　なに、内容はファンレターに限らない。私への挑戦状なども大歓迎だ。優秀な作品は今後のDDF誌上で紹介していこう。メールの宛て先を間違うなよ。

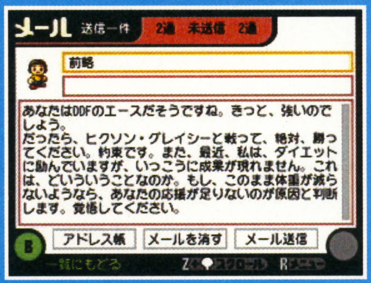
ddf@ddrandnet.ne.jp

例文1



まず、書き出しが秀逸だ。自分がいかに私のことが好きなのかが、この一言で伝わってくる。後に続く、イヤミではないかと錯覚する、ベタベタな褒めゼリフも気を引こうとすることが見え見えではあるが、送られた本人はスケベな笑みをこぼさずにいられない。こんな手紙をもらえば、必ずや返事を書きたくなる典型的なファンレターの模範例といえよう。

例文2



いきなり前略か。前略は家族など身近な人に送る手紙の書き出しだから、私へのファンレターに適しているとは、いえんな。さらに内容に至っては言語道断だ。私がミスター・グレイシーと戦おうが戦うまいが勝手ではないか。さらに自分の悩みをぐちっぽく書き連ねてはいかん。これでは脅迫状としか思えないぞ。貴様、本当は私のことが嫌いなのではないか？

君のデザインしたマスクをDDF戦士がかぶる!



DDFではデビューを控えた選手のために、団員諸君がデザインしたオリジナルマスクを募集するぞ。応募の仕方は『ペイントスタジオ』でマスクデザインを描き、それをビデオに録画して送ること。“コミュニケーションキット”配布後は、ネットワークによる応募も開始する予定だ。ビデオを送るのが面倒臭いなどという、不届き者のために今回に限り、このページに書かれているマスクに好きな方法で色をつけてデザインしたアナログ作品も受け付けるぞ。体力不足でルチャドールにはなれそうもないという奴は、ぜひDDF専属デザイナーとして腕をふるってくれ。



宛て先：
〒151-8720
東京都渋谷区代々木4-33-10　(株)アスキー
ファミ通NP編集部　DDFマスクデザイン係

※住所、氏名、年齢、職業、電話番号を忘れずに明記するのだ。なお、応募作品の返却は基本的にできないので、気をつけてくれたまえ。



64DDは本当に店頭販売しているのか

昨年、12月20日以降、全国の一部販売店における64DD店頭販売が開始されていることは、諸君の耳にも入っているはずだ。これはよりいっそうの団員拡張を図る我々、DDFにとっては吉報なのだが、団員の間で純粋な疑問が芽生え始めた。「本当に64DDは店で売られているのだろうか？」自慢ではないが、DDFスタッフの中で、64DDが店頭販売されている姿を見たものはひとりもいない。これは己の目で確かめないといけないと、いまさらながら感じた我々は、実際に販売店に出向き、64DD販売の実体調査を実行したのはいうまでもない。



『タレントスタジオ』は女の子たちになかなか評判だった。



64DDをゲットして歓喜にむせぶふたり。感謝！



何と、店内に我々の同業者・桜庭和志選手のサイン入りTシャツが。打倒ヒクソンに一番近い男はゲームを愛する男のようだ。

調査にうかがったのは東京渋谷の“bit TOUR's”。ゲーム関連グッズやウェアが並ぶ店内は、DDFのポップなイメージにピッタリのものだった。果たして、64DDの姿はあるのか？ そして、我々は発見した。DDFと諸君をつなぐ64DDの姿を。

店内にはテストプレイできる64DDが2台。『巨人のドシン1』と『タレントスタジオ』を楽しそうにプレイする女子高生の姿も見られたぞ。「意外と人気あるじゃん。64DD」と楽観視した我々がバカだった。みんな、プレイしてくれるものの、なかなか店頭で購入する人には出会えない。このまま、64DDを買ってくれる人物には出会えないのかと、あきらめかけていたところ、ようやく一組のお気楽カップルが64DDを購入する現場に遭遇した。我々は彼らに深く感謝し、今後の活動への気合を入れ直す結果となった。“bit TOUR's”代表の大塚さんも64DD及びDDFへの協力体制を約束してくれたぞ。諸君も渋谷のスペイン坂に出かけたときは、ぜひ“bit TOUR's”を覗いてくれ。頼むぞ。

※本記事中、一部過剰な誇張表現等があるかもしれないが、それもルチャドールのショーマンシップの為せる技と笑って受け止めてもらいたい。

bit TOUR's

渋谷スペイン坂に位置する、ゲーム&スタイルショップ。店内にはテレビゲーム以外の関連グッズも多数販売されているのだ。



渋谷区宇田川町16-12
TEL 03-5457-1180
営業時間／11:00～21:00（年中無休）
http://www.bittours.com/

64DDはここで手に入る！ 64DD販売店リスト

店舗の住所に関するお問合せは……
【ランドネット入会申込センター】0570-025064
（受付時間　月～金　※祝除く 10:00～18:00）

●北海道
おもちゃのヨシダ　旭川
コープさっぽろ　ソシア
コープさっぽろ　藤野
コープさっぽろ　ルミネ東光
コープさっぽろ　シーナ
コープさっぽろ　ルーシー
ジョイポート　小樽本店
ジョイポート　一番街店
ジョイポート　小樽サティ店
ジョイポート　アピア店
ジョイポート　パセオ店
ジョイポート　デュオ店
トイザらス　札幌発寒
トイザらス　札幌厚別
トイザらス　旭川
トイザらス　札幌ファクトリー
トイザらス　函館
ブルート　岩内
夢工場　栄町店
夢工場　新琴似店
夢工場　手稲店
夢工場　中央店
夢工場　春光店
夢工場　東光店
夢工場　豊岡店
夢工場　帯広西店
夢工場　長崎屋西帯広店
夢工場　帯広南店
夢工場　帯広東店
ヨドバシカメラ　札幌店2階ゲーム
わんぱくこぞう　岩本真栄
わんぱくこぞう　IWAMOTOメディア館宮の森
わんぱくこぞう　本の店岩本平岸5条
わんぱくこぞう　本の店岩本小樽
わんぱくこぞう　本の店岩本新琴似
わんぱくこぞう　本の店岩本川沿
わんぱくこぞう　本の店岩本宮の沢
わんぱくこぞう　弥生通
わんぱくこぞう　本の店岩本北野
わんぱくこぞう　IWAMOTOメディア館福井

●青森県
わんぱくこぞう　十和田
わんぱくこぞう　むつ
わんぱくこぞう　八戸

●岩手県
トイザらス　盛岡
マジカルガーデン　水沢店

●秋田県
トイザらス　秋田
わんぱくこぞう　大館片山
わんぱくこぞう　創夢館秋田保戸野
わんぱくこぞう　創夢館秋田土崎

●宮城県
トイザらス　名取
トイザらス　仙台泉
ヨドバシカメラ　仙台店2階ゲーム
ラオックス　仙台店
わんぱくこぞう　ジャック船岡
わんぱくこぞう　中新田
わんぱくこぞう　幸町
わんぱくこぞう　創夢館吉成
わんぱくこぞう　創夢館仙台古城

●山形県
わんぱくこぞう　天童
わんぱくこぞう　南栄町
わんぱくこぞう　創夢館米沢
わんぱくこぞう　寒河江

●福島県
トイザらス　いわき
トイザらス　福島
トイザらス　郡山
ヨドバシカメラ　郡山店ゲーム
わんぱくこぞう　創夢館安積
わんぱくこぞう　優球館西の内

●東京都
bit TOUR'S　渋谷
さくらや　ホビー館
サトームセン　メディアセンター店5F
トイザらス　亀戸
ビックカメラ　本店
ビックカメラ　池袋東口店
ビックカメラ　渋谷東口店
ビックカメラ　渋谷ハチ公口店
マジカルガーデン　大山店
マジカルガーデン　武蔵村山店
古本市場　東大和店
古本市場　小平店
古本市場　小金井店
ヨドバシカメラ　新宿西口ゲーム総合館
ヨドバシカメラ　新宿東口店2階ゲーム
ヨドバシカメラ　大ガード店8階ゲーム
ヨドバシカメラ　上野駅前店ゲーム
ヨドバシカメラ　町田駅前店ゲーム
ヨドバシカメラ　八王子店ゲーム
ラオックス　ザ・コンピューターゲーム館
ラオックス　ホビー館
わんぱくこぞう　梅島
わんぱくこぞう　フォーラム調布
わんぱくこぞう　オスカー綾瀬
わんぱくこぞう　府中
わんぱくこぞう　西巣鴨
わんぱくこぞう　鹿浜
わんぱくこぞう　つつじケ丘
わんぱくこぞう　王子神谷
わんぱくこぞう　武蔵野
わんぱくこぞう　経堂
わんぱくこぞう　八幡山
わんぱくこぞう　ロムハウス成城学園
わんぱくこぞう　ロムハウス中野坂上

●神奈川県
トイザらス　相模原
トイザらス　厚木
トイザらス　磯子
トイザらス　秦野
トイザらス　東戸塚
トイザらス　川崎高津
トイザらス　小田原
トイザらス　平塚
トイザらス　みなとみらい21
ビックカメラ　横浜西口店
ビックカメラ　新横浜店P館新横浜店
マジカルガーデン　横浜山手台
ヨドバシカメラ　京急川崎駅前店ゲーム
ヨドバシカメラ　横浜駅前店ゲーム
ヨドバシカメラ　京急上大岡店8F
ラオックス　ザ・コンピュータゲーム館厚木
わんぱくこぞう　たちばな台
わんぱくこぞう　鵠沼
わんぱくこぞう　鴨居白山
わんぱくこぞう　日吉
わんぱくこぞう　ロムハウス戸塚
わんぱくこぞう　ロムハウス大船
わんぱくこぞう　ロムハウス大口
わんぱくこぞう　ロムハウス鶴見

●埼玉県
トイザらス　久喜
トイザらス　岩槻
トイザらス　川越
トイザらス　熊谷
トイザらス　入間
トイザらス　越谷
トイザらス　蕨
古本市場　入間店
古本市場　草加店
マジカルガーデン　東松山店
遊コン　川口店
わんぱくこぞう　バルーン南越谷
わんぱくこぞう　バルーン草加新田
わんぱくこぞう　バルーン吉川
わんぱくこぞう　オスカー西川口
わんぱくこぞう　入間安川通り
わんぱくこぞう　ロムハウス上福岡
わんぱくこぞう　ロムハウス志木

●千葉県
トイザらス　千葉中央
トイザらス　市川
トイザらス　市原
トイザらス　柏
トイザらス　成田
トイザらス　船橋ららぽーとそごう
マジカルガーデン　南流山店
マジカルガーデン　稲毛店
ヨドバシカメラ　千葉店ゲーム
わんぱくこぞう　みつわだい
わんぱくこぞう　茂原
わんぱくこぞう　LET'S
わんぱくこぞう　八柱
わんぱくこぞう　大原
わんぱくこぞう　八千代台
わんぱくこぞう　勝田台
わんぱくこぞう　船橋市場通
わんぱくこぞう　行徳

●茨城県
トイザらス　荒川沖
トイザらス　水戸
わんぱくこぞう　土浦
わんぱくこぞう　多賀

●栃木県
トイザらス　小山
トイザらス　宇都宮

●群馬県
トイザらス　太田
トイザらス　前橋
ビックカメラ　高崎店
わんぱくこぞう　アムロ前橋
わんぱくこぞう　前橋西
わんぱくこぞう　前橋東
わんぱくこぞう　桐生
わんぱくこぞう　桐生2号
わんぱくこぞう　高崎
わんぱくこぞう　笠懸
わんぱくこぞう　伊勢崎モール
わんぱくこぞう　渋川

●新潟県
トイザらス　新潟
トイザらス　長岡
ヨドバシカメラ　新潟店B館1階ゲーム
わんぱくこぞう　優球館新発田
わんぱくこぞう　創夢館新潟駅南
わんぱくこぞう　優球館青山

●富山県
GROOVE!　富山堀川店
GROOVE!　高岡駅南店
シャトル　二口店
シャトル　高岡店
シャトル　砺波店
シャトル　黒部店
シャトル　小杉店
シャトル　滑川店
トイザらス　富山
わんぱくこぞう　富山山室

●石川県
GROOVE!　金沢本店
トイザらス　松任

●福井県
TVゲームBIG　本店
TVゲームBIG　武生店
TVゲームBIG　エスカ店
TVゲームBIG　中央店
TVゲームBIG　神明店
TVゲームBIG　大野店
TVゲームBIG　勝山店
TVゲームBIG　小浜店

●山梨県
トイザらス　甲府
わんぱくこぞう　韮崎駅前
わんぱくこぞう　山梨市役所通り

●長野県
トイザらス　長野
ラオックス　佐久平店
わんぱくこぞう　小諸

●岐阜県
トイザらス　岐阜
ファミコンランド　大垣店
ファミコンランド　大垣バイパス店
ファミコンランド　ハッピーほずみ店
ファミックス　長良店
ファミックス　金園店
ファミックス　岐南店
MAG　MART　島店
MAG　MART　羽島店

●静岡県
GROOVE!　浜松高丘店
トイザらス　長泉
マジカルガーデン　千代田店
マジカルガーデン　清水店
マジカルガーデン　浜松高台店
わんぱくこぞう　静岡瀬名

●愛知県
GROOVE!　本店
GROOVE!　高蔵寺店
GROOVE!　ミユキモール庄内通店
シータ　シータ春日井店
トイザらス　西春日井
トイザらス　岡崎
トイザらス　八事
トイザらス　豊橋
トイザらス　名古屋中川
トイザらス　高蔵寺ニュータウン
ファミコンランド　尾西三条店
ファミコンランド　江南店
ファミコンランド　アピタ店
ファミコンランド　岩倉店
ファミコンランド　稲沢小池店
ファミコンランド　一宮北店
ファミコンランド　森本店
ファミコンランド　稲沢桜木店
MAG　MART　中村本店
MAG　MART　池下店
MAG　MART　一社店
MAG　MART　杁中店
MAG　MART　平安通店
MAG　MART　当知店
MAG　MART　甚目寺店
MAG　MART　滝の水店
MAG　MART　尾張旭店
MAG　MART　津島店
MAG　MART　尾西店
MAG　MART　高蔵寺店
MAG　MART　豊田リスタ店
MAG　MART　一宮店
マジカル　黒川店
マジカル　西尾店
マジカルガーデン　江南店
マジカルガーデン　豊橋店
マジカルガーデン　甚目寺店
マジカルガーデン　港店
マジカルガーデン　豊川店
マジカルガーデン　平針店
マジカルガーデン　豊橋ときわ通店
マジカルガーデン　一宮北店
マジカルガーデン　東郷店
マジカルガーデン　碧南店
夢屋書店　岡崎大樹寺店
わんぱくこぞう　瀬戸菱野
わんぱくこぞう　USV堀田書店

●三重県
トイザらス　四日市
トイザらス　津
わんぱくこぞう　遊ING富田
わんぱくこぞう　遊ING松本

●滋賀県
トイザらス　大津
トイザらス　彦根
わんぱくこぞう　草津
わんぱくこぞう　長浜
わんぱくこぞう　マックス大津
わんぱくこぞう　草津西
わんぱくこぞう　草津南
わんぱくこぞう　石部

●京都府
トイザらス　向日市
トイザらス　宇治
古本市場　京都太秦店
古本市場　桃山店
古本市場　桂店
わんぱくこぞう　御薗橋
わんぱくこぞう　一乗寺
わんぱくこぞう　東向日
わんぱくこぞう　山科東野
わんぱくこぞう　亀岡
わんぱくこぞう　城陽駅前
わんぱくこぞう　寺町
わんぱくこぞう　西大路九条
わんぱくこぞう　北大路新町
わんぱくこぞう　深草
わんぱくこぞう　同志社前
わんぱくこぞう　醍醐
わんぱくこぞう　わら天神前
わんぱくこぞう　宇治大久保
わんぱくこぞう　ワールド苅田
わんぱくこぞう　ファミザウルス長岡

●大阪府
トイザらス　八戸ノ里
トイザらス　堺
トイザらス　都島
トイザらス　住之江公園
トイザらス　貝塚
トイザらス　香里園
古本市場　東豊中店
古本市場　岸和田店
古本市場　泉大津店
古本市場　千里丘店
古本市場　箕面店
古本市場　富田林店
古本市場　深井店
古本市場　原山台店
古本市場　中百舌鳥店
古本市場　東大阪店
古本市場　鶴見店
古本市場　寝屋川店
古本市場　久宝寺店
古本市場　松原店
古本市場　門真店
古本市場　くずは店
わんぱくこぞう　PAL高槻
わんぱくこぞう　高倉台
わんぱくこぞう　コング近大前
わんぱくこぞう　コング瓢箪山
わんぱくこぞう　コング八尾
わんぱくこぞう　コングキレウリワリ
わんぱくこぞう　コング長吉長原
わんぱくこぞう　住道
わんぱくこぞう　河内長野
わんぱくこぞう　上新庄
わんぱくこぞう　富田林
わんぱくこぞう　国分
わんぱくこぞう　アルファ桃山台
わんぱくこぞう　千里丘
わんぱくこぞう　コング高安
わんぱくこぞう　東三国
わんぱくこぞう　茨木
わんぱくこぞう　羽曳野
わんぱくこぞう　石橋
わんぱくこぞう　光明池
わんぱくこぞう　KONG八戸ノ里
わんぱくこぞう　萱島
わんぱくこぞう　BIX
わんぱくこぞう　大庭寺
わんぱくこぞう　忍ヶ丘
わんぱくこぞう　曽根

●兵庫県
トイザらス　加古川
トイザらス　姫路
トイザらス　神戸HL
トイザらス　神戸ジェームス山
トイザらス　尼崎
メディオ！　伊丹店
古本市場　西宮店
古本市場　西神戸店
古本市場　宝塚店
古本市場　伊丹店
古本市場　魚住店
古本市場　野口店
古本市場　猪名寺店
わんぱくこぞう　伊丹
わんぱくこぞう　トムトムクラブ
わんぱくこぞう　トムトム加古川
わんぱくこぞう　春日野道
わんぱくこぞう　湊川
わんぱくこぞう　サーカス
わんぱくこぞう　三田
わんぱくこぞう　川西多田
わんぱくこぞう　北鈴蘭台
わんぱくこぞう　豊岡
わんぱくこぞう　トムトム明石2号
わんぱくこぞう　塚口
わんぱくこぞう　つるでん
わんぱくこぞう　東灘住吉
わんぱくこぞう　ブックスウィング三木
わんぱくこぞう　甲子園
わんぱくこぞう　西舞子
わんぱくこぞう　名谷
わんぱくこぞう　西宮
わんぱくこぞう　トムトム伊川谷
わんぱくこぞう　トムトム伊川谷2号
わんぱくこぞう　ブックスウィング小野
わんぱくこぞう　長田
わんぱくこぞう　阪急伊丹リータ

●奈良県
トイザらス　橿原
トイザらス　奈良
遊コン　奈良店
わんぱくこぞう　奈良
わんぱくこぞう　大和高田
わんぱくこぞう　大和郡山

●和歌山県
キャッツアイ　新宮店
トイザらス　和歌山
わんぱくこぞう　田辺
わんぱくこぞう　塔ノ内
わんぱくこぞう　御坊
わんぱくこぞう　Books24
わんぱくこぞう　和歌山北
わんぱくこぞう　海南
わんぱくこぞう　狐島
わんぱくこぞう　ぶらくり丁

●鳥取県
わんぱくこぞう　東伯
わんぱくこぞう　倉吉

●島根県
わんぱくこぞう　江津

●岡山県
トイザらス　岡山
トイザらス　倉敷
古本市場　豊浜店
古本市場　高島店
古本市場　倉敷白楽町
古本市場　平井店
古本市場　京山店
古本市場　倉敷堀南町
古本市場　倉敷中島店
古本市場　十日市店
古本市場　花の街店
メディオ！　表町店
メディオ！　西市店
メディオ！　平島北店
遊コン　遊プラザ店
遊コン　笹沖北店
わんぱくこぞう　岡山西口
わんぱくこぞう　岡大
わんぱくこぞう　笠岡
わんぱくこぞう　Be−1
わんぱくこぞう　新倉敷
わんぱくこぞう　沖新町
わんぱくこぞう　妹尾
わんぱくこぞう　平島
わんぱくこぞう　高柳
わんぱくこぞう　d'click青江
わんぱくこぞう　山陽町
わんぱくこぞう　連島
わんぱくこぞう　総社

●広島県
トイザらス　広島八木
トイザらス　広島宇品
フタバ図書　府中店
フタバ図書　紙屋町店
フタバ図書　沼田店
フタバ図書　東広島店
フタバ図書　八本松店
フタバ図書　広店
フタバ図書　ラフォーレ店
フタバ図書　MEGA店
フタバ図書　宮内店
フタバ図書　呉駅店
フタバ図書　大竹店
フタバ図書　海田店
古本市場　福山春日店
古本市場　福山曙店
わんぱくこぞう　ナビゲーション
わんぱくこぞう　啓文社蔵王
わんぱくこぞう　啓文社瀬戸
わんぱくこぞう　啓文社サンピア
わんぱくこぞう　啓文社新浜
わんぱくこぞう　高陽
わんぱくこぞう　啓文社ブックシティ
わんぱくこぞう　可部

●山口県
わんぱくこぞう　小郡
わんぱくこぞう　防府
わんぱくこぞう　下松
わんぱくこぞう　新南陽
わんぱくこぞう　周南

●徳島県
わんぱくこぞう　ブックス佐賀
わんぱくこぞう　キッズ

●香川県
トイザらス　高松
わんぱくこぞう　屋島
わんぱくこぞう　小豆島
わんぱくこぞう　志度
わんぱくこぞう　国分寺
わんぱくこぞう　三木
わんぱくこぞう　坂出
わんぱくこぞう　茜町
わんぱくこぞう　レインボーロード

●愛媛県
トイザらス　松山
わんぱくこぞう　尾西
わんぱくこぞう　伊予三島
わんぱくこぞう　西条

●高知県
マジカルガーデン　御座店
わんぱくこぞう　山田

●福岡県
トイザらス　新宮
トイザらス　小倉
トイザらス　博多
トイザらス　福岡ホークスタウン
ビックカメラ　ビックカメラ天神P館天神
わんぱくこぞう　野芥
わんぱくこぞう　八女
わんぱくこぞう　筑後
わんぱくこぞう　東郷
わんぱくこぞう　門司
わんぱくこぞう　福重
わんぱくこぞう　大橋
わんぱくこぞう　ラジオキング高宮
わんぱくこぞう　RK二日市
わんぱくこぞう　西新
わんぱくこぞう　香椎
わんぱくこぞう　古賀
わんぱくこぞう　大川
わんぱくこぞう　下山門
わんぱくこぞう　創夢館福島南バイパス
わんぱくこぞう　ワールド曽根
わんぱくこぞう　ワールド戸畑
わんぱくこぞう　ワールド風の橋
わんぱくこぞう　大川本店

●佐賀県
トイザらス　鳥栖
わんぱくこぞう　佐賀
わんぱくこぞう　唐津
わんぱくこぞう　有田

●長崎県
トイザらス　長崎
遊ING　長崎店
わんぱくこぞう　五島

●熊本県
トイザらス　熊本
遊ING　浜線店
わんぱくこぞう　八代

●大分県
トイザらス　大分
わんぱくこぞう　宇佐
わんぱくこぞう　中津

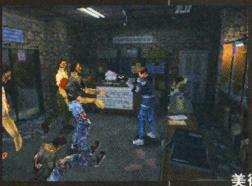
●宮崎県
わんぱくこぞう　リバティ
わんぱくこぞう　パル宮崎

●鹿児島県
わんぱくこぞう　出水
わんぱくこぞう　鹿屋寿
わんぱくこぞう　姶良
わんぱくこぞう　西向田
わんぱくこぞう　鹿児島
わんぱくこぞう　慈眼寺
わんぱくこぞう　阿久根
わんぱくこぞう　大口
わんぱくこぞう　鹿児島国分
わんぱくこぞう　指宿
わんぱくこぞう　宮之城
わんぱくこぞう　川内
わんぱくこぞう　吉野

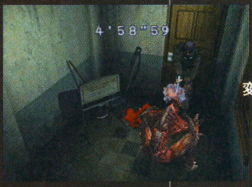
●沖縄県
トイザらス　嘉手納
トイザらス　糸満

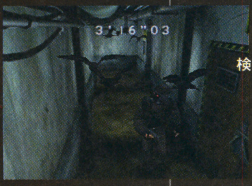
『バイオハザード2』攻略フローチャート

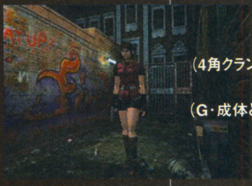
N64版『バイオハザード2』(以下『バイオ2』)の発売から約3週間が過ぎたが、ゲームはどこまで進んだろうか？ 「どうしても謎解きに詰まり、ストーリーにに没入できなくて……」とお嘆きの人のために、序盤から下水道を脱出するまでのフローチャートを掲載した。これを参考にゲームを進めてほしい。なお、『バイオ2』には基本的に4つのシナリオが用意されている。それぞれの相関関係については、別項のコラムで述べてある。さらに、すでにエンディングを迎えたという強者プレイヤーのために、ファミ通64+編集部が独自の切り口で『バイオ2』の世界観を見せる、オリジナルの読み物も用意したぞ。











レオン表

【市街地】
商店街
ガンショップ(ショットガンを入手)
バスケットコート
バス
警察署正面玄関

【警察署内】
西側オフィス(ブルーカードキーを入手)
ホール1F(ブルーカードキーを使用して扉を開ける)
受付(「署内回覧」で金庫の番号を知る)
東側オフィス(警察署の地図を入手)
作戦会議室(ライターを使用→バージンハートを入手)
S.T.A.R.S.オフィス(ユニコーンのメダル、ショットガンを入手可能)
ホール1F(ユニコーンのメダルを使用→スペードのカギを入手)
資料室(スペードのカギを使用して扉を開ける→4角クランクを入手)
2Fロビー(スペードのカギを使用して扉を開ける)
図書館(ビショッププラグを入手)
ホール2F(ハシゴを降ろす)
待合室(小さなカギを入手)
2Fロビー(小さなカギを使用→ハンドガンパーツを入手可能)
屋上
北東広場
物置小屋(バルブハンドルを入手)
屋上(バルブハンドルを使用)
美術室(バージンハート×2を使用→キングプラグ、ダイヤのカギを入手)
2F東側廊下
非常階段
東側オフィス
取調室(ダイヤのカギを使用して扉を開ける→ルークプラグを入手)
1F西側廊下
押収物倉庫(ダイヤのカギを使用して扉を開ける)
西側オフィス(ハートのカギを入手)
1F東側廊下(ハートのカギを使用して扉を開ける)

【警察地下～下水処理場】
B1東側通路
変電室(予備電源操作パネルを操作、警察署地下の地図を入手)
B1西側通路
留置所(マンホールオープナーを入手)
犬舎(マンホールオープナーを使用)
地下水路
シャッター東側通路
注水室(クラブのカギ、下水処理場の地図を入手)
検死室(クラブのカギを使用して扉を開ける→レッドカードキーを入手)
武器庫(レッドカードキーを使用して扉を開ける
→サブマシンガン、サイドパックを入手可能)
警察署1F・宿直室(クラブのカギを使用、マグナムを入手可能)
警察署1F・プレスルーム(クラブのカギを使用して扉を開ける
→ライターを使用して金の歯車を入手)
警察署3Fホール
警察署3F・時計台
(4角クランクと金の歯車を使用してナイトプラグを入手、古いダストシュートに飛び降りる)
浄水室
(G・成体との戦闘、キングプラグ、ナイトプラグ、ビショッププラグ、ルークプラグを使用)
下水道北口
↓
To be continued...

クレア表

【市街地】
商店街
ガンショップ(ボウガンを入手)
バスケットコート
バス
警察署正面玄関

【警察署内】
西側オフィス(ブルーカードキーを入手)
ホール1F(ブルーカードキーを使用して扉を開ける)
受付(「署内回覧」で金庫の番号を知る)
東側オフィス(警察署の地図を入手)
作戦会議室(ライターを使用→バージンハートを入手)
S.T.A.R.S.オフィス(ユニコーンのメダル、グレネードランチャーを入手可能)
ホール1F(ユニコーンのメダルを使用→スペードのカギを入手)
資料室(スペードのカギを使用して扉を開ける→4角クランクを入手)
2Fロビー(スペードのカギを使用して扉を開ける)
図書館(サーペントストーンを入手)
ホール2F(ハシゴを降ろす)
待合室(ライターを入手)
屋上
北東広場
物置小屋(バルブハンドルを入手、ボウガンを入手可能)
屋上(バルブハンドルを使用)
美術室(ダイヤのカギを入手)
2F東側廊下
非常階段
東側オフィス
取調室(ダイヤのカギを使用して扉を開ける→イーグルストーンを入手)
作戦会議室(ライターを使用してバージンハートを入手)
押収物倉庫(ダイヤのカギを使用して扉を開ける→プラスチック爆弾を入手)
西側オフィス(信管を入手)
美術室(バージンハート×2を使用して青い石を入手)
美術室前廊下(プラスチック爆弾と信管を組み合わせて使用)
署長室倉庫
署長室(ハートのカギを使用して扉を開ける)
東側オフィス
1F東側廊下(ハートのカギを使用して扉を開ける)

【警察地下～下水処理場】
B1東側通路
変電室(予備電源操作パネルを操作、警察署地下の地図を入手)
注水室(クラブのカギ、下水処理場の地図を入手)
検死室(クラブのカギを使用して扉を開ける→レッドカードキーを入手)
武器庫(レッドカードキーを使用して扉を開ける
→サブマシンガン、サイドパックを入手可能)
警察署1F・プレスルーム(クラブのカギを使用して扉を開ける→
ライターを使用して金の歯車を入手)
警察署3Fホール
警察署3F・時計台(4角クランクと金の歯車を使用して青い石を入手)
署長室(イーグルストーン、サーペントストーン、ジャガーストーンを入手)
隠し通路
鉄橋(G・成体との戦闘)
剥製処理室
鉄橋(ハシゴを降ろす)
下水道南口
↓
To be continued...

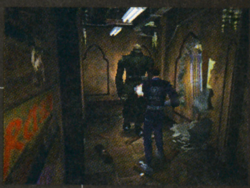
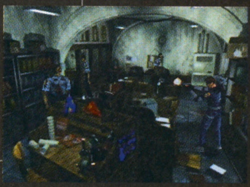
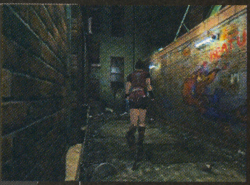
レオンとクレアの“表”と“裏”とは？

『バイオ2』では、レオンとクレアのシナリオが対になっている。たとえばレオンでゲームをクリアーしたデータがある場合、エンディング後のセーブデータをロードすると、レオンのシナリオ(＝表)を補足する形で、クレアの視点から見たシナリオ(＝裏)を始めることができる。逆に、クレアで先にクリアーしているなら、レオンのシナリオは裏になる。この“ザッピングシステム”の採用によって、『バイオ2』のストーリーをより深く理解することができるようになっているわけである。

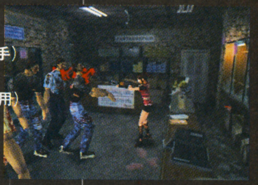
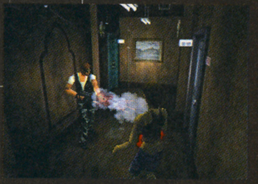
ちなみに、表のシナリオでの行動は、それに対する裏シナリオにも影響を与える。たとえばレオン表をプレイ中に、ある場所で武器を取った場合、クレア裏でその場所に行っても武器はなくなっている、という場合があるのだ。

［ストーリーA］
レオン表←→クレア裏

［ストーリーB］
クレア表←→レオン裏



レオン裏

【市街地】
商店街東
北側駐車場(小屋のカギを入手)

【警察署内】
物置小屋(小屋のカギを使用して扉を開ける)
北東広場
屋上
非常階段
東側オフィス(バルブハンドルを入手)
屋上(バルブハンドルを使用)
2F東側廊下(タイラントとの1回目の戦闘)
美術室(ブルーカードキーを入手)
待合室(小さなカギを入手)
ホール2F(ハシゴを降ろす)
ホール1F(ブルーカードキーを使用して扉を開ける、ショットガンを入手可能)
作戦会議室(ライターを使用→バージンハートを入手)
石像の廊下(バージンハートを入手)
S.T.A.R.S.オフィス(マグナムを入手可能)
2Fロビー(ダイヤのカギを入手、小さなカギを使用→ハンドガンパーツを入手可能)
押収物倉庫(ダイヤのカギを使用して扉を開ける)
西側オフィス(ハートのカギを入手)
取調室(ダイヤのカギを使用して扉を開ける、ルークプラグを入手)
1F東側廊下(ハートのカギを使用して扉を開ける)

【警察地下～下水処理場】
B1東側通路
変電室(予備電源操作パネルを操作、警察署地下の地図を入手)
留置所(マンホールオープナーを入手)
犬舎(マンホールオープナーを使用)
注水室(クラブのカギと下水処理場の地図を入手)
検死室(クラブのカギを使用して扉を開ける、レッドカードキーを入手)
武器庫(レッドカードキーを使用して扉を開ける、
サブマシンガンとサイドパックを入手可能)
警察署1F・プレスルーム(クラブのカギを使用して扉を開ける、
ライターを使用→金の歯車を入手、タイラントとの2回目の戦闘)
警察署1F・コの字廊下(タイラントとの3回目の戦闘)
警察署2F・美術室(バージンハートを使用→キングプラグを入手)
警察署2F・署長室倉庫(4角クランクを入手)
警察署2F・署長室廊下(タイラントとの4回目の戦闘)
警察署2F・図書館(ビショッププラグを入手)
警察署3F・時計台(4角クランクと金の歯車を使用→ナイトプラグを入手、
古いダストシュートに飛び降りる)
浄水室(G・第1形態との戦闘、キングプラグとナイトプラグ、
ビショッププラグ、ルークプラグを使用)
↓
To be continued...

クレア裏

【市街地】
商店街東
北側駐車場(小屋のカギを入手)

【警察署内】
物置小屋(小屋のカギを使用して扉を開ける)
北東広場
屋上
非常階段
東側オフィス(バルブハンドルと警察署の地図を入手)
屋上(バルブハンドルを使用)
2F東側廊下(タイラントとの1回目の戦闘)
美術室(ブルーカードキーを入手)
ホール2F(ユニコーンのメダルを入手、ハシゴを降ろす)
ホール1F(ブルーカードキーを使用して扉を開ける、
ユニコーンのメダルを使用→スペードのカギを入手、
グレネードランチャーを入手)
資料室(スペードのカギを使用して扉を開ける、ライターを入手)
石像の廊下(バージンハートを入手)
S.T.A.R.S.オフィス(ダイヤのカギを入手、 ボウガンを入手可能)
押収物倉庫(ダイヤのカギを使用して扉を開ける、プラスチック爆弾を入手)
西側オフィス(信管を入手)
取調室(ダイヤのカギを使用して扉を開ける、イーグルストーンを入手)
美術室(バージンハート×2を使用→青い石を入手)
美術室前廊下(プラスチック爆弾と信管を組み合わせて使用)
署長室(ハートのカギを使用して扉を開ける)
1F東側廊下(ハートのカギを使用して扉を開ける)

【警察地下～下水処理場】
B1東側通路
変電室(予備電源操作パネルを操作、警察署地下の地図を入手)
注水室(クラブのカギと下水処理場の地図を入手)
検死室(クラブのカギを使用して扉を開ける、レッドカードキーを入手)
武器庫(レッドカードキーを使用して扉を開ける、
サブマシンガンとサイドパックを入手可能)
犬舎(4角クランクを入手)
警察署1F・プレスルーム(クラブのカギを使用して扉を開ける、
ライターを使用→金の歯車を入手、タイラントとの2回目の戦闘)
警察署1F・コの字廊下(タイラントとの3回目の戦闘)
警察署2F・図書館(サーペントストーンを入手)
警察署3F・時計台(4角クランクと金の歯車を使用→青い石を入手)
警察署3F・ホール(タイラントとの4回目の戦闘)
署長室(イーグルストーンとサーペントストーン、ジャガーストーンを使用)
鉄橋(G・第1形態との戦闘)
剥製処理室
隠し通路
下水道南口
↓
To be continued...

※このフローチャートでは、下水道から脱出するまでのルートをフォローしている。
おもな移動経路を中心に、現在位置の目安となる通過ポイントをつなぐ形で紹介した。
それぞれの場所の方角は、途中で入手できる地図の表記にしたがったものとなっている。
また、ストーリーの進行上、途中で入手しなければならないアイテムやその場所で取るべき行動、
そこで発生する戦闘イベント、さらに入手できるおもな武器についてのみ触れている。
体力回復のためのハーブや弾薬などは、プレイヤーが適宜調べて探し出してほしい。

※以下の文章は、米国のDAIL Collect News紙(1998年10月30日付け)にCurrent Topics(今日の話題)として掲載された記事を翻訳したものである。

Current Topics

はじめに、取材中に消息を絶ったウィリアム・ゴールドバーグ記者に敬意を表する。彼のジャーナリストとしての勇気がなければ、ラクーン市に起こった出来事を我々が知ることはなかったであろう。

1998年5月24日午後から、およそ36時間に渡って断続的にインターネットの電子掲示板に書き込まれたラクーン市壊滅前夜の実況中継テキストが疑惑を呼んでいる。疑惑のテキストは、電子掲示板に書き込まれた直後から一部市民の間に広まり、ラクーン市へのミサイル攻撃を機に、一気に人々の関心を集めることとなった。しかし、同市壊滅直後に、掲示板管理者によって疑惑のテキストは削除され、実際に全文に目を通すことができたのはごく限られた人数でしかなかった。そのためか、見ることのできなかった人々のあいだで噂が噂を呼び、テキストの存在自体が疑問視されるようになってしまった。

その真偽を明らかにする手記を、本紙は独自に入手した。ここに、手記と疑惑のテキストの全文を公開する。ふたつを照らし合わせると、その関係が見えてくる。手記は、ウィリアム記者が疑惑のテキスト削除直後にラクーン市に潜入取材した結果、入手に成功したもの。同市で何が起こっていたのかを示す、貴重な資料である。なお、電子掲示板の管理者は、本紙の取材を拒否している。

[BBSテキスト全文掲載]

[John(以下、すべて同一のハンドルおよびアドレスによる書き込み)

Thursday, September.24, 1998 - 5:32 PM
警告!　ラクーン市に近づくな!

Thursday, September 24, 1998 - 5:45 PM
バイクに乗っていたオレは、暴走車に接触され転倒。
暴走車は、そのままガソリンスタンドへ激突、大騒ぎになった。
事故の後、病院へ運ばれた。
両足複雑骨折。
でも、すぐに退院させられた。
元ナースの妻がいたから、在宅介護でも問題なかった。
ただ、両足骨折の患者を1日の入院で放り出した理由が妙だった。
突然、市をあげての疫病対策準備を行うことになったから病室に空きがない、なんて。
自宅で療養するオレを見舞った警官は、歯切れの悪い言葉で、クソ運転手が焼死したと告げた。
街では、運転手が燃えながらしばらく歩き回っていたという噂がある。
オレは気絶してしまったから何も見ていないのだが。

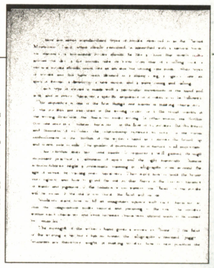
事故に遭ってから、まだ1週間しか経ってない。
クソギプスで固定された両足は、ヒザも曲げられない。
妻が食事を持って来てくれた。
この食事と妻だけが、今のオレの正気を保ってくれている。

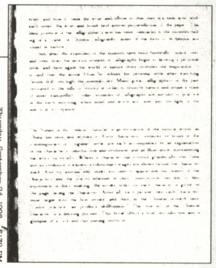
Thursday, September 24, 1998 - 11:56 PM
足さえ折れてなきゃ、こんな目に遭うこともなかった。
オレは見た。
あれの姿を。
オレが自宅で療養することが決まって、すぐに2週間分の食料を買いだめしておいた。
だから、妻が外に出る必要はない。
運がよかった。
そうでなければ、オレたちは飢え死にするしかなかっただろう。
もう、外へは出られない。

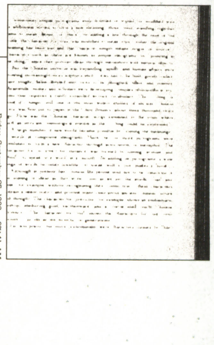
ラクーン市へ近づくな!
友達や知り合いに伝えろ。

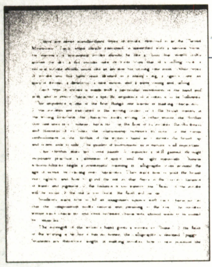
オレのベッドは、窓際にある。
ブラインドの隙間から外を覗いたとき、あれが歩いていた。
ジャンキーみたいなフラフラした足取りだった。
そいつが、買物袋を手にした夫婦に飛びかかり、食い殺した。
冗談じゃない。
食い殺したんだ。
腹を引き裂き、内臓を引きずり出すのが、この4階の窓からでもはっきりと見えた。
犠牲者は夫だった。
ぼう然とする妻を、別のジャンキーが襲った。
昔、映画で観た、ゾンビそのままだ。
警察に通報した後、玄関の扉に、スキー板を打ち付けた。もちろん、妻にやってもらったんだ。
それから、オレたちは、救助を待ってる。
テレビニュースは、遠い場所で起こったくだらねえスキャンダルを垂れ流してやがる。
だから、オレは、このBBSで、この街の現状を伝えるべきだと思った。
玄関を叩く音がする。

Friday, September 25, 1998 - 01:04 AM
さっき玄関をノックしたのは、警官だった。
扉ごしに妻が話した。
多数の暴徒が街に溢れているので自宅で待機せよ、必要に応じて救助を行う、とのことだった。
今のオレには何もできない。
妻が不安そうに遠い目をする。
2ヵ月前に、彼女は父親を亡くしている。
義父はアンブレラという会社に勤めており、このラクーン市郊外の施設で働いていた。
ところが2ヵ月前、その施設で爆発事故が起こった。
新聞でも報道されたから知っている人もいるだろう?
義父とは、今年のバカンスでカリブへ行こうと約束していた。
結局、昨年のクリスマスに会ったのが最後となった。
その時、妻は彼を送らなかった。
観たいテレビ番組がふたつあり、ひとつはビデオに録画するが、もうひとつは観ておきたいのだと言って、部屋にこもってしまったのだ。
結局、オレが義父を郊外の洋館まで送り届けた(そこが、会社の施設の一部だった)。
でも、それが今となっては、妻に重くのし掛かっているようだ。
後悔してもしたりない。
なぜ、送っていかなかったのか。
やり直しのきかない過去。
妻は、この嘘みたいな現状から目を背け、父親との思い出のなかに逃げ込もうとしている。

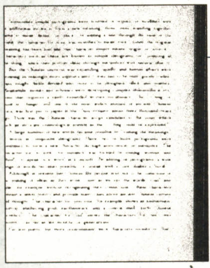

Friday, September 25, 1998 01:04 AM


Thursday, September 24, 1998 5:32 PM

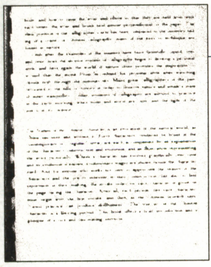

Friday, September 25, 1998 07:41 AM



Friday, September 25, 1998 - 01:04 AM



Friday, September 25, 1998 - 07:41 AM



Thursday, September 24, 1998 - 5:38 PM

オレはそんなことはゴメンだ。
絶対に逃げ延びてやる。
生き延びてやる。
ホワイトハウスにメールも送った。
いずれ、必ず救助が来る。
この書き込みが、いい思い出になる日がきっと来る。

Friday, September 25, 1998 - 07:41 AM

こんな事、信じてもらえないだろうけど、嘘じゃない。
どうして、こんな事が起こっているかなんて知らない。
そんな事、どうだっていい。
どうせ、オレも死ぬんだ。
死ぬのか？　あれは死んでいるのか？
1:あれは、動き回る。
2:あれは、眠らない。
3:あれは、肉を喰う。
4:オレは、逃げられない。

朝日が昇ると、日常っぽさが戻る気がする。
気がするだけだ。
それは、クソみたいな錯覚。クソみたいな願望。
夜中の間中、窓の外から聞こえてきていたうめき声が耳から放れない。
街のあちこちから聞こえてきた銃声。
オレも念のためにショットガンを用意し、ベッドサイドに置いた。
やっぱり自衛手段は必要なのか？
銃規制の動きにはオレも賛成していた。
だから、このショットガンも手放すつもりだった。
こんなクソ映画みたいな状況にならなきゃ、銃なんかないほうがいいのかもしれない。
でも、今は、こいつだけが頼りだ。
仕方ないんだ。
腹が減った。
こんな状況でも、動けなくても、腹だけは減る。
身体が、生き延びたいと叫ぶように、腹が鳴る。

Friday, September 25, 1998 - 08:09 AM

タイミングよく、妻が朝食を持って来た。
何の調理もしていないパンとチーズとミルクとハム。
いつも「健康は食から」と言い、調理方法にまで気を配る妻らしくない。
だが、こんな状況では、これで当たり前なのかもしれない。
確かに、味を楽しむ余裕なんて、ない。
妻は、オレと一緒に、それをガツガツと食った。
ものすごい勢いで食う彼女を見たのは初めてだ。
オレと目が合った彼女は、そのまま部屋を出ていってしまった。
なんだか別人のように見えた。

Friday, September 25, 1998 - 12:09 PM

足がかゆい。
腹が減った。
生きている証拠だ。
窓の外には、相変わらずジャンキーみたいな連中がウロウロしている。

少し前、向かいのアパートの壁面を登る、赤い姿の人影を見た。
スパイダーマンみたいな奴。
そいつが5階の窓をブチ破って、中に押し入るのを見た。
あれは、何なんだ？
いつ、この窓が破られてもおかしくない。

Friday, September 25, 1998 - 02:33 PM

部屋の扉が開いた。
昼飯を持って来てくれた妻だと思った。
そこには誰もいなかった。
ただ、扉の隙間から、パンとチーズとハムとミルクの乗ったトレーが部屋の中に差し入れられただけだった。
妻の白い右腕だけが、部屋の中に差し入れられ、トレーを床にそっと置いた。
何だというのか。
ベッドから下りられないオレは、妻を呼んだ。
妻からの返事はなかった。

Friday, September 25, 1998 - 03:50 PM

妻を呼び続けているが返事がない。
隣のキッチンでは物音がする。
オレが大声で彼女の名を呼ぶたびに、皿が割れる音がする。
何が起こっている？
窓から目が離せない。
いつ、あのスパイダーマンが入ってくるか分からないからだ。
腹が減った。
朝食を食べたのに、昼飯すら抜けないなんて、オレの腹は馬鹿なのか？
ギプスの中の足がかゆい。
腹が減る。
警察からの連絡はない。

Friday, September 25, 1998 - 05:00 PM

ベッドから転がり降り、はいずって扉のそばにあるトレーにたどり着く。
パンとチーズとハムとミルクをむさぼり食う。
ポータブルPCも持って来た。
今、扉によりかかった状態でクソギプスの両足を床に投げ出し座っている。

尻が痛い。
妻を呼んでみる。

かすかに声が聞こえた。
彼女の身に何かあったのか?
あのスパイダーマンがキッチンに入り込んだのか?

扉を開けようとしたが、何かで押さえられているのか開かない。
オレは叫んだ。
来ないで。
妻がそう言った。
来ないで。
間違いなく、そう言った。

Friday, September 25, 1998 - 06:12 PM
警察へ電話をかけてみた。
対応に出たオペレーターは、妙に興奮している様子で、何も心配はいらないからおとなしくしていろと言い、そのまま電話を切った。
かけ直すと、回線がパンクしていた。
猛烈に眠い。
なんだ。
眠

Saturday, September 26, 1998 - 03:02 AM
眠っていたらしい。
目覚めてみたら、大量のパンとチーズとミルクが、扉の隙間から放り込まれていた。
オレは妻を呼んだ。
だが、何の返事もない。
明らかに、隣のキッチンには人の気配があるのに。
パニックを起こしているのだろうか。
辛抱強く呼びかけるしかない。

ギプスしている足が、絶望的にかゆい。

Saturday, September 26, 1998 - 03:38 AM
玄関を叩く音がしている。
今もだ。
誰だ。
何だ。
同時に5、6ヵ所を拳で叩く音がする。
何本もの腕が扉を叩く音。
妻の悲鳴が聞こえた。
かきむしる音。
扉をひっぱる音。
叩く音。
やめろ。
やめてくれ。
助けてくれ。
誰か。
助けてくれ。

Saturday, September 26, 1998 - 04:10 AM
妻が銃をぶっ放した。
クソ野郎どもの頭を粉々に吹き飛ばしてくれた。
オレは部屋の扉の隙間からそれを見た。
外にいたクソ野郎が、分厚い玄関扉をぶち抜いて腕を差し込んできた。
妻が、その手を撃った。
そして、扉に開いた穴から銃を連射した。
そして、静かになった。
多分、クソ野郎どもの頭はふっ飛んだ。
クソ。
クソ。
助けてくれ。

Saturday, September 26, 1998 - 04:40 AM
妻は、オレの呼びかけに応えてくれない。

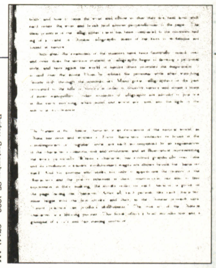
Saturday, September 26, 1998 - 04:50 AM
キッチンで激しい音がした。
妻が倒れたのかもしれない。
呼んでも返事はない。
うめき声が聞こえる。

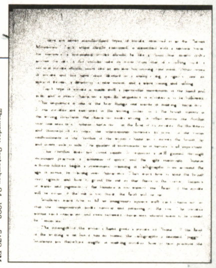
Saturday, September 26, 1998 - 05:03 AM
警察に電話。
通じず。

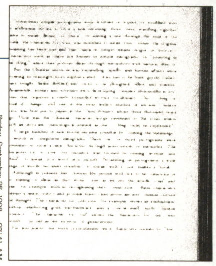
Saturday, September 26, 1998 - 05:11 AM
キッチンからうめき声。
ずるり。
はいずる音。
近づいて

Saturday, September 26, 1998 - 06:00 AM
誰かラクーン市へ来てくれ
助けてくれ
住

(これ以降、同人物の書き込みは途絶える)

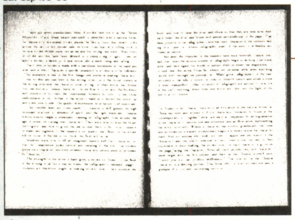

Friday, September 25, 1998 - 07:41 AM


Thursday, September 24, 1998 - 5:32 PM


Friday, September 25, 1998 - 07:41 AM

[手記]

Sat Sep 24 '98



□*Thu Sep 24 '98*
夫が殺人を目撃したと言っている。窓の外にカニバリストがいたという。映画のゾンビがいると言っている。外を見てみたが、何もなかった。彼の言うゾンビはもちろん、死体もなかった。死体はゾンビが全て平らげたからだとジョンは言い張った。骨折の痛みからくる幻覚だろうか。もう、それほどの痛みはないはずなのに。

バイク事故で左右大腿骨、右膝蓋骨、左右頚骨、左腓骨を骨折した夫の自宅介護を始めてから記録しているこの看護日誌も、わたしの個人的な日記のようになってきた。ここ数日、夫の様子がおかしいことは感じていた。口を開けたまま、しばらく呆けているところを何度か見かけた。以前には見られなかった様子に、初めて見たときは涙が出た。

夫が満足するならと、彼の指示通り、玄関扉を固定するようにスキー板を打ち付けた。

夜中、日付が変わってから、警官がやって来た。街には暴徒が溢れているという。暴徒？　なぜ？　もしかして、夫はその人々を見て、何か錯覚を起こしたのだろうか。わたしには、不満を抱えた他人が暴れることより、夫の精神状態のほうがずっと重要。

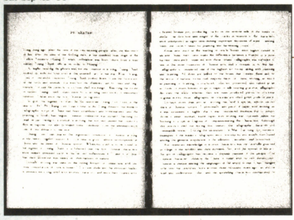
夫の部屋の物音が気になって、昼食の用意をする気になれない。扉の隙間から夫の様子を覗いてみると、あれからずっと、銃を抱えたまま、一心不乱にキーボードを叩いている。時々、キーを押したまま、動かなくなる。目を開けたまま失神しているみたいに。そして、突然、大きなゲップをしてから、またキーボードを叩き始める。こわい。仕方なく、パンとチーズとハムとミルクをトレーに乗せ、そっと夫の寝室に差し入れた。夫がわたしを呼んだ。でも、返事できなかった。

夫がわたしの名を呼び続けている。いつもの夫とは全く違う声で。あの優しかった夫とは思えない。しめったニチャニチャした声で、語気荒く叫ぶ。どすん、と物音がしたので、そっと扉の隙間から覗いてみた。夫が扉に向かって這ってきていた。爪のはがれた指を、カーペットにひっかけながら、ずるりずるりと這ってきた。もう、彼に近づけそうもない。わたしは、すぐにイスを使って、夫が出てこられないように扉を押さえた。

夫が扉を開けようと、寝室の中で暴れている。叫んでいる。

来ないで、と叫んでしまった。それからは、もう涙声になりながら、来ないで、とくり返していた。どうしてこんなことになってしまったの？　彼と出会った頃、彼と初めて触れ合ったときのこと、一緒に暮らし始めた頃、父が事故死したときに支えてくれたこと、優しかった夫の顔だけが思い出される。

Sat Sep 25 '98



□*Fri Sep 25 '98*
夕べはあまり眠れなかった。そのせいか、すごくお腹が空いていた。ああ、恥ずかしい。彼の前で、あんな食べ方をしてしまうなんて。ここ数日、頭がぼうっとする。ただの寝不足ならいいのだけれど、風邪でもひいたのかもしれない。夫にうつさないようにしなければ。マスクはあったかしら。

怪我をしてから、夫はずっとコンピューターを手放さない。昼夜を問わず、キーボードを叩き続けている。歩き回れないのが辛いのだろう。

上の文を書いてから、夫の様子を見に行くと、ショットガンを抱きしめて震えていた。向かいのビルの壁面をよじのぼって5階の部屋に忍び込んだマンガのヒーローを見た、と言っていた。幻覚まで見始めている。窓の外には、確かに怪しい連中がうろついている。なんだか皆、普通じゃない。でも、今、わたしがいちばん怖いのは、銃を抱えた夫。彼の幻覚が気にかかる。銃を持ったまま、また幻覚を見たらどうなるのか。それが心配。

それに、夫の指先を見て驚いた。爪が全部、はがれていた。ギプスの上から、両足をかきむしったらしく、ギプスには血の線が何本も残っていた。夫は、自分の指先がそうなっていることに気付かない様子で、何かしきりにつぶやいていた。

わたしは、その様子がショックで、手当てすることも忘れ、逃げ出してしまった。今も、夫の手当てをしに寝室に行く勇気が持てない。

静かになったので寝室を覗いてみると、夫は眠っていた。その隙に、ありったけの食料を扉の隙間から差し入れておいた。それから911をダイヤルしたが、応答がなかった。いくら呼びだしても、誰も電話に出てくれない。おかしい。わたしも拳銃を用意しておこうと思う。

眠い。
でも、眠るのは恐い。
お腹が空いた。
でも、水とビスケットくらいしか残っていない。みんな夫に上げてしまった。少しくらい自分の分を残しておけばよかった。でも、怪物のような声で空腹を訴える夫が怖かった。食べ物を与えておかなければ、どうなるかわからない。そんな気がした。

目まいがする。
もう夜の11時を過ぎた。
夫は眠っている。
あの部屋には鏡がないから気付いていないのかもしれないけれど、あの肌の感じ、まるで死体のよう。

外を見ると、以前よりも暴徒の数が増えている。
そして、わたしも見た。
夫が言っていたように、彼らが人間を襲っては食べている光景を。
もしかして、これが疫病？
夫のあの様子。
もしかして、彼も感染してしまったのでは？
病院が、夫の入院を認めなかった理由はこれなの？

護身のためにと亡父に射撃を教わったことが役に立つとは思わなかった。

□*Sat Sep 26 '98*
日付が変わってもう午前3時すぎ。突然、夫がわたしの名を呼んだ。もう、完全に、これまでの彼の声とは違っている。
わたしは、ただ銃を握って、この日記をつけるくらいしかできなかった。

何か、文章を書いていないと、おかしくなりそう。

突然、激しく玄関が叩かれた。
暴徒だった。
人間じゃなかった。
骨が見える傷だらけの手で、玄関扉に穴を開ける怪物だった。
撃ち殺した。
扉に開けられた穴から傷だらけの不潔な手で、首を掴まれ、肩を引き裂かれた。
殺されると思った。
腐った肉のようなひどい匂いがした。
恐かった。
正当防衛よ。
しょうがないのよ。
相手は人間じゃなかったのよ。

決心した。
もう、朝の5時になる。
泣きながら考えた。
夫にも聞こえたかもしれない。
わたしは、夫を撃ち殺し、自分も死ぬつもり。
きっと、もう助からない。
子供のころ、ホラームービーを見るたびに思った。
逃げ惑う犠牲者を見るたびに思った。
自分だったら、犠牲者となる前に自殺する、と。

でも、そんなのはダメ。
最後まで生き延びる努力を惜しまないこと、神に与えられた命をまっとうする努力を怠らないこと、それが生きるということ。

でも、もう、耐えられない。
夫のうめき声が聞こえる。
もし、夫が、さっきの怪物のようになったとしたらどうしよう。
わたしが怪物になったら夫はどうなるの。
首と肩の傷が痛む。
足がしびれて、立っていられない。
動けるうちに、わたしたちふたりの人生の決着をつけなければ。

さようなら、わたしの愛したあなた。
これから、わたしは、あなたを殺すわ。
そして、一緒に死ぬわ。

(手記はここで途切れている。)

手記を発見した記者は、ラクーン市到着後の様子を携帯したビデオカメラで撮影し本社に送信していた。しかし、28日未明、疑惑のテキストや発見された手記に書かれていた“暴徒”の姿を捕らえた映像を最後に、記者との連絡が途絶えた。

その後、暴徒の襲撃から逃れた記者から、逃げ込んだ建物内の電話回線を利用し、入手した手記と状況報告がファックスで送られてきた。記載した手記は、この時のものである。

［ファックス］

報告
ビデオカメラも、電話も、車も、ゾンビに壊された。
件のテキストの発信者の住居を見つけられたのは、
幸運だった。今のこの街では、
無事に1ブロック歩けただけでも、奇跡に近い。
どこかで車を手に入れ、脱出するつもりだ。
ゾンビに追い詰められ、あらかじめ調べておいた
住所の扉をぶち抜いて逃げ込んだ。
だが、そこは無人だった。死体すらなかった。
あらゆる家具が破壊され、
その破片が散乱するなかで見つけたのは、
大量の血痕、血にまみれたギプスの破片、
砕かれたコンピューター、そして手記くらいのものだった。
手記の内容から察するに、
件のテキストを打ち込んだのは
この家の住人とみて間違いないだろう。
あらかじめ住所を割り出しておいて正解だった。
扉の外に、ゾンビが集まってきた。
夜明けまでに、街を脱出する。
幸運を祈ってくれ。

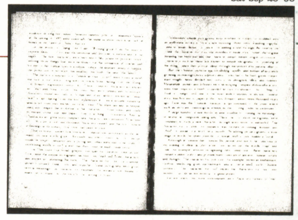
ウィリアム

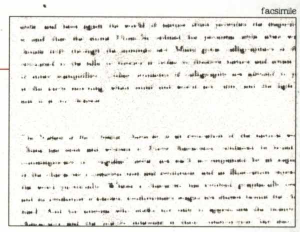
乱れた筆跡から、記者の逼迫した状況が伝わってくる。ファックス受信後、ヘッダに印字された送信者番号をコールしたが、途中で不通となった。以来、記者との連絡は途絶えたままである。

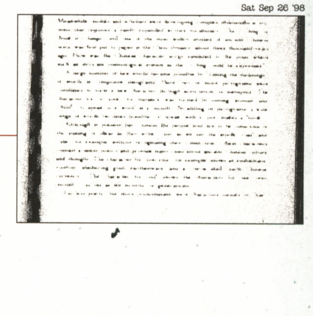
◆本紙は、今後も同事件についての取材を続けます。次号のCTは、“バイオケミカル産業（3）巨大化する市場”を掲載します。

TEXT：新城健一

※P.64〜69に掲載されたテキストは、N64版『バイオハザード2』をプレイしたライターが、同ソフトからインスパイアされ、綴った文章です。地名や人物など、文中のすべてが創作されたものであり、実際のゲーム内容や設定、また実在する人物やBBSなどとは一切関係ありません。

Sat Sep 28 '98


facsimile


Sat Sep 26 '98


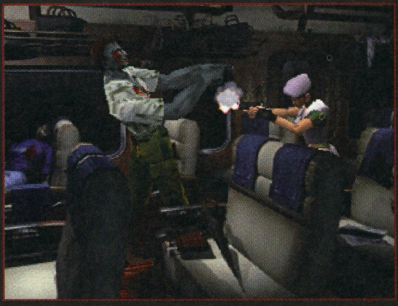








ファミ通64+独自の視点で新たにとらえた『バイオ2』の世界は、読者の皆さまにはいかに映っただろうか？ここまでの広がりを許容するほどに、『バイオ』シリーズの世界観は奥深いものなのである。さて、このページではガラリと趣向を変え、気になる『バイオハザード ゼロ（仮）』の続報をお届けすることにしよう。









先月号でその存在が明らかにされた『バイオハザード ゼロ(仮)』(以下『ゼロ(仮)』)。さらなる情報を入手するべく、カプコンの常務取締役であり、『ゼロ(仮)』にも深く関わっている岡本吉起氏に直撃質問をお願いした。なかにはちょっと意地悪な質問もあったのだけど、岡本氏は編集部の予想をはるかに上回るカウンターパンチで切り返してきたのだった!

Q. N64版『バイオ2』はとてもハイクオリティな作品に仕上がっています。プレイヤーは、当然ながら『ゼロ(仮)』がこれを越える作品になることを期待していると思いますが、スタッフの意気込みはどうでしょうか?

A. 「どうでしょうか」とはなんですか。スタッフ一同、気合い入りまくってアタマから湯気を上げてるに決まってるじゃないですか。なんでそんなこと聞くんですか、まったく失敬な。プンプンプンスカ。

Q. N64版『バイオ2』に登場するEXファイルには、『ゼロ(仮)』の手がかりとなる情報が隠されていると聞きます。どんな情報なんですか?

A. 関連情報があるのは確かですけど、どのファイルが何にどうつながるかは、言えません。『ゼロ(仮)』をプレイするまで、あれこれ想像して楽しんでください。一見なんでもない内容が、意外と大きな意味を持っているかもしれませんよ。

Q. 『バイオ1』では未知なるものに対する恐怖、『2』では脱出、『3』では追跡者から逃げ延びる、という部分において、恐怖が再現されていました。『ゼロ(仮)』における"恐怖"のポイントは?

A. 今回は『ゼロ(仮)』という仮称のとおり"ゼロに戻る"、つまり原点回帰をひとつの課題にしていますから、『バイオ1』に近いテイストになるでしょう。もちろん退化じゃなく、新たな工夫を加えたうえでのことです。どんな工夫かは、実際にプレイして確かめてください。

Q. 視覚的な演出や振動など、『ゼロ(仮)』ではどういった形で"恐怖"が再現されますか? また、N64ならではの新機軸や、システム的に新しい試みはありますか?

A. まだ詳しくは言えませんが、いままでのシリーズで実現できなかったこと、N64だからこそできたことがいくつもあります。ご期待ください。

Q. レベッカと行動をともにする男がいますが、最終的に彼でプレイできるようになるんでしょうか?

A. さて、どうでしょう? だって、あの男が何者なのかもまだわかんないですよね?

Q. 『ゼロ(仮)』では、ザッピングシステムは採用されますか?

A. 『2』では目玉のひとつだったザッピングですが、今回は使いません。同じことを何回もやったら、飽きられるでしょ。

Q. 画面写真では、男はレベッカと同時に行動しているようにも見えます。コンピューターが男を操り、レベッカの援護をしてくれる、というシステムはあり得る?

A. さあ? ふたりの利害が一致したら、援護してくれたりする可能性もあるかなぁ?

Q. 画面写真のメッセージで"ルームサービス"という単語が使われていますが、舞台はホテルなんですか? もしくは、オリエント急行のような内装と座席が見えますが、列車内が物語の舞台?

A. 列車内「も」、舞台になりますね。

Q. 『ゼロ(仮)』では新しい武器は登場しますか?

A. いろいろ考えてます。種類だけじゃなくて、使いかたまで広がるかもよ。

Q. ラクーンシティで発生した一連の事件で、『ゼロ(仮)』はその発端になるわけですよね。ということは、ほかのシリーズには登場しないまったく新しいゾンビというのは、設定からも出しにくいと思われるんですが?

A. そんなことないでしょ。すんげぇ凶暴なのがいたけど、『ゼロ(仮)』だけで全滅しちゃうのかもしれないし、ほかのエピソードでは出てこないだけかもしれないし。

Q. 『ゼロ(仮)』のストーリーが『バイオ1』へつながるということは、悲劇へとつながる結末のみが用意されているように思えるのですが、どうでしょうか。もしくは、マルチエンディングになるとか?

A. "悲劇につながる"というよりは、これまでの謎の原因が明かされるんだと思ってください。スパッと解決するわけにはいきませんが、ただやりきれないというだけ、という話にはしません。だいたい『バイオ』のエピソードは、「目のまえの悲劇は回避したけど、根本的な解決にはなっていない」ってのが基本パターンでしょ? 今回も同様です。

Q. N64版『バイオ2』では、メモリー拡張パックを使用することで非常に綺麗な画面になっていますが、『ゼロ(仮)』はメモリー拡張パック専用ソフトになるのでしょうか?

A. ひとりでも多くのN64ユーザーさんに楽しんでもらいたいんで、"専用"という形では考えていません。

Q. 『ゼロ(仮)』では、ドラマや特撮映画、アニメなどマルチな展開を見せる可能性はある?

A. 『ゼロ(仮)』単独ではまるっきり未定ですが、可能性がないわけじゃありません。また、今後制作される映画なんかに、『ゼロ(仮)』の内容が一部盛り込まれるかもしれませんよ。なにしろ、どのエピソードも、大きな物語の一部なんだから。

Q. 最後に、『ゼロ(仮)』においてプレイヤーにいちばん注目・期待してほしい部分は?

A. まずはN64の限界を超えるような映像や機能、それからいままでずっと喉の小骨みたいに引っかかってた謎の正体と、ピリピリ鳥肌が立つような脱出のサスペンスを楽しんでもらえたら、と思ってます。コアな『バイオ』ファンも、ホラーに無縁だった人も、みんながハマるような作品にしたいですね。

ドンキーコング64

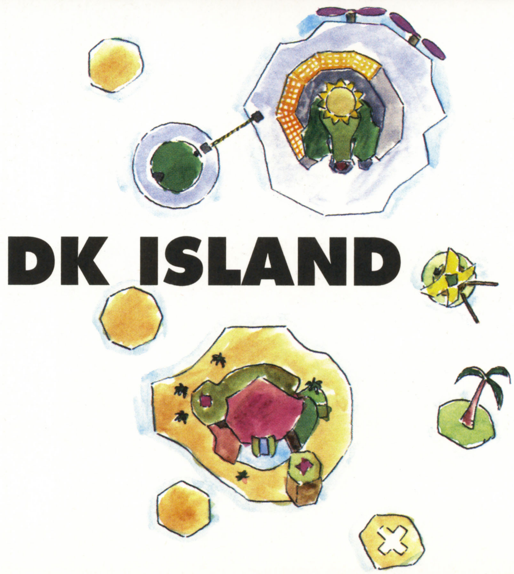
任天堂
1999年12月10日発売
価格 7,800円(税別)



DONKEY

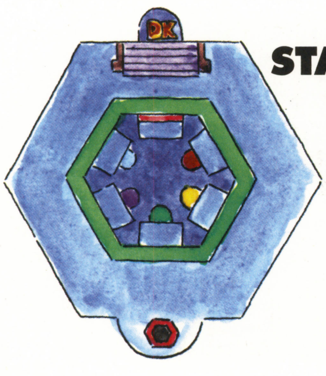
DKアイランド、今世紀最大のピンチもクライマックスをむかえる!!

キングクルールが最終兵器によって引き起こしたこの戦いも、ウルトラハードなコングクルーの攻勢によっていよいよ最終局面に突入しようとしている。ドンキーたちが勝つか、それともキングクルールに一発逆転のチャンスはあるのか、いままた物語は動き出した!!





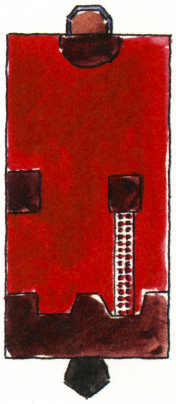
KONG64



STAGE7>>> ENTRANCE

ぞぞぞ～キャッスル

あの世への入り口のような、おばけたちの潜むお城……。一歩足を踏み外せば、まさに地獄へまっさかさま。



STAGE8>>> ENTRANCE

ハイドアウト

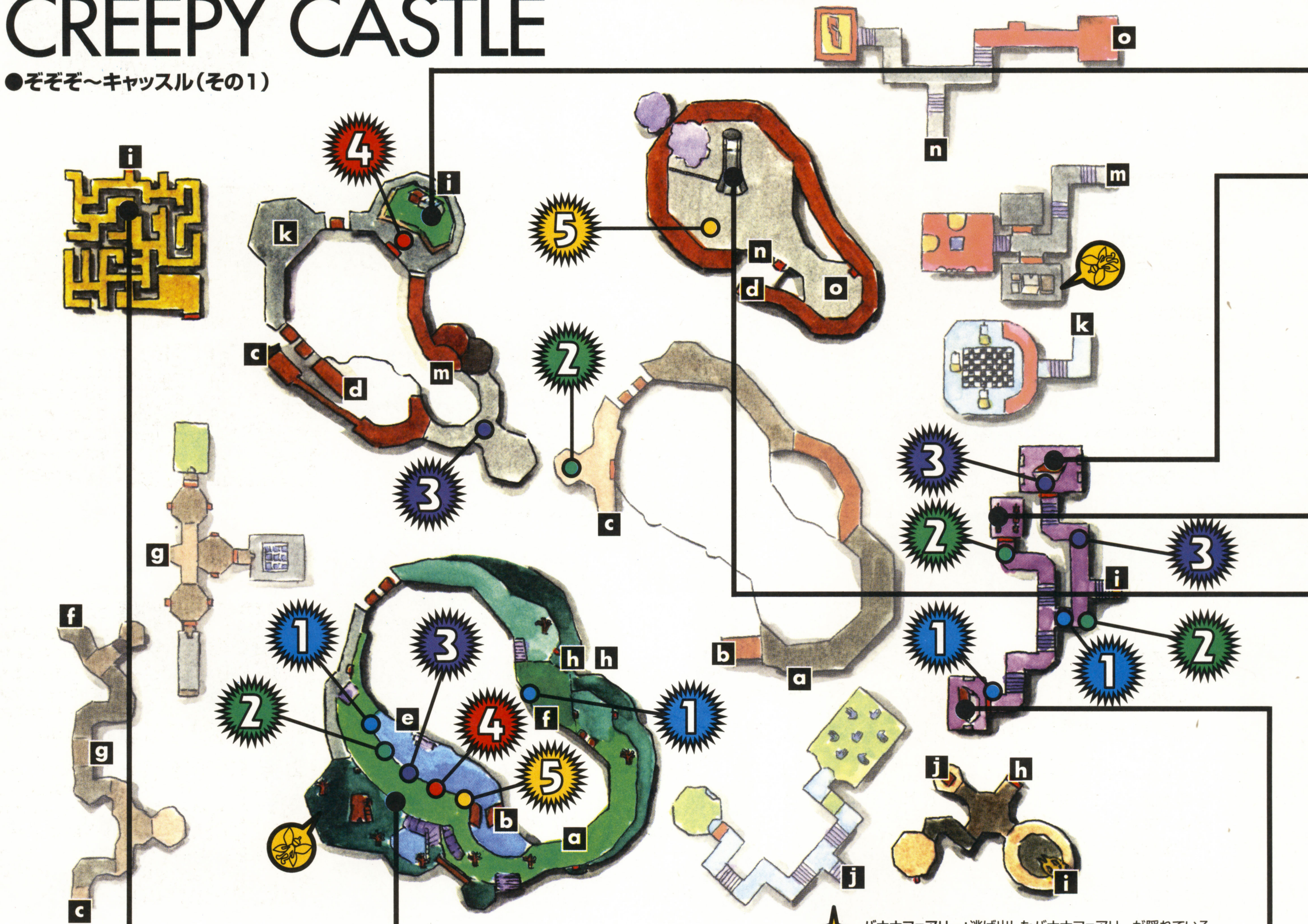
ここはキングクルールの要塞。最終兵器が動き出すこのステージでは、仲間たちで力を合わせることが必要。

STAGE 7



CREEPY CASTLE

●ぞぞぞ～キャッスル（その1）



バナナフェアリー：逃げ出したバナナフェアリーが隠れている。忘れずに写真をとろう。

ワープパッド：各エリアごとに同じナンバーのパッドがふたつあり、同じパッドからパッドへワープすることができる。

入口／出口：キャラクターが通り抜けできる出入り口。マップ上のアルファベットは、同じアルファベットの場所へ通じている。

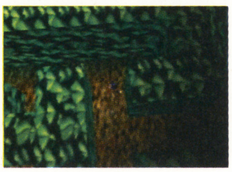


ランキーの巨大迷路!

温室の中は、植物の壁でできた巨大な迷路になっておるぞ。コングバレルに入って、ハンドスプリントでスピードアップしたら、迷路のおくにあるゴールデンバナナを目指すのじゃ！　迷ってしまったときは、目印のように落ちている青いバナナをたどるとよいぞ。



コングバレルは、迷路に入ってすぐ左にある。制限時間内にクリアーするには、どうしてもハンドスプリントが必要になる。



迷路を進み始めると自分がどこにいるのか分からなくなってしまう。落ちているバナナをたどって時間内にクリアーしよう。



ドンキーよ、射撃の腕を見せてやれ!!

この大木は井戸へつながっておる。まず、そばにあるドンキーのコングパッドから、バズーカバレルコースをクリアーすると大木のとびらが開く。ココナッツの武器スイッチを押し奥にある井戸へ進んだら、ターゲットを3つ撃ってゴールデンバナナをゲットじゃ。



水に浮かぶ木ぎれに乗ると、左右に動くターゲットが遠くに出現する。スナイパーモードでターゲットをズームして狙おう。



天井近くに出現したゴールデンバナナをゲットしよう。ターゲットをヒットするたびに水位が上がって近づくことができる。

おばけたちに、いままでの戦い方が通用するかな?

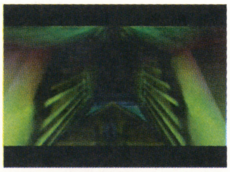
ここでおばけたちを恐がっていたら、オレ様を倒すことなどできんぞ!! 万が一クリアーしてオレ様のところにたどり着いたとしても、こっちにはとっておきの作戦があるのだ。





チャンキーでトビラを壊せ!!

墓地の入り口のわきに3種類の武器スイッチがあり、コングごとに中へ入ることができる。内部にある部屋のひとつには、トビラにパイナップルの武器スイッチがあり、チャンキーしか入ることはできん。壁ぎわの棺桶をパンチパンチで壊せばゴールデンバナナバレル出現じゃ!!



武器スイッチをヒットすれば、墓地へのトビラが開く。内部にある3つの部屋で、それぞれのゴールデンバナナをゲット。



チャンキーがトビラを壊し出現したゴールデンバナナバレル。中のミニゲームは、サーチライトアタック! だ。さっそくクリアーしよう。



タイニーのハエ退治!

小屋の中に群がって飛ぶハエを撃ち落とせ! 中へは屋根のうえの小さな穴から入ることができるぞ。タイニーお得意のミクロコングで小さくなり、小屋のわきのキノコから大ジャンプじゃ。内部にはホーミングの弾薬があり、これを使えばハエを落とすのも楽じゃよ。



まずは、ミクロコングで小さくなろう。小さくなったタイニーならば、このキノコに乗って大ジャンプすることができる。

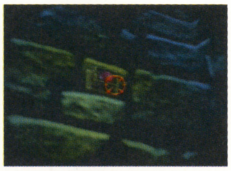


ホーミングを使わなくてもハエを打ち落とすことはできるが、使えば簡単に弾が当たる。中央のマークが緑になったら発射。

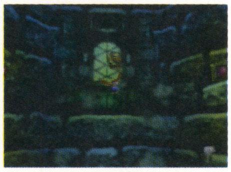


ランキーバルーンで気流に乗れ!

らせん状にお城のうえへ進んでいくと、登りきったところに塔があるじゃろ。手前の赤いコングスイッチを押せば入り口が開く。中の敵を倒すとコングパッドが出現し、はるかうえの武器スイッチを押せば、吹き上がる上昇気流に乗ってゴールデンバナナバレルまで行けるぞ。



塔の中を見渡してみると、高い位置に武器スイッチとゴールデンバナナバレルが見える。スナイパーモードでよく狙って当てよう。

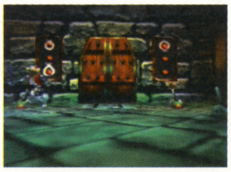


武器スイッチを押すと、床に開いた穴から勢いよく上昇気流が吹き出す。ランキーバルーンでふくらんでから流れに乗ろう。

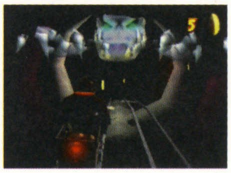


おばけてつどうの旅!!

とびらにドンキーの武器スイッチがある墓地のいっしつが、おばけてつどうへの入り口になっておる。入り口のトビラはレバーの仕掛けで開くぞ。おばけてつどうでは、コインを集めながら進むのじゃ。みごとゴールすればゴールデンバナナが待っておるぞ!



ここがおばけてつどうへ通じる部屋。壁の印に対応したレバーを引くと入り口のトビラが開き、カートに乗ることができる。

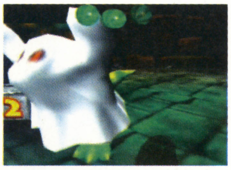


走り出したら、おばけの攻撃に注意してコインを集めながら進もう。となりのレールへはジャンプで移動することができる。



ディディーで棺桶を開けろ!!

1から5までのワープパッドが並んでいる場所の、お城を隔てた反対側の崖に墓地へ通じるとびらがある。まずはディディーで棺桶のある部屋を攻略じゃ。邪魔なおばけクレムリンを倒し、棺桶の謎を解けばゴールデンバナナをゲット。



はじめに邪魔な敵は倒してしまい、棺桶の両脇にある1から4までのスイッチを、順にディディータックルで押してみよう。



部屋の中央にある巨大棺桶のスイッチを押すと、ふたが開き、中からゴールデンバナナが飛び出してくる。

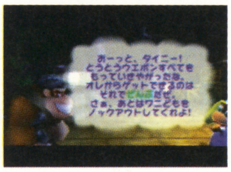


みんなの最後の助けが必要よ!

ここまでよくがんばったわね。いままでわたしたちをサポートしてくれたファンキーたちに、また助けてもらいましょ。このステージでは技と武器をパワーアップしないとなかなか先へ進めないの。あのいやらしいワニ野郎、キングクルールと対決する最後の準備よ!!



クランキーから7コインで新しい薬をもらえる。赤いコングスイッチを押すことのできる、ウルトラコングスラムを覚えよう。



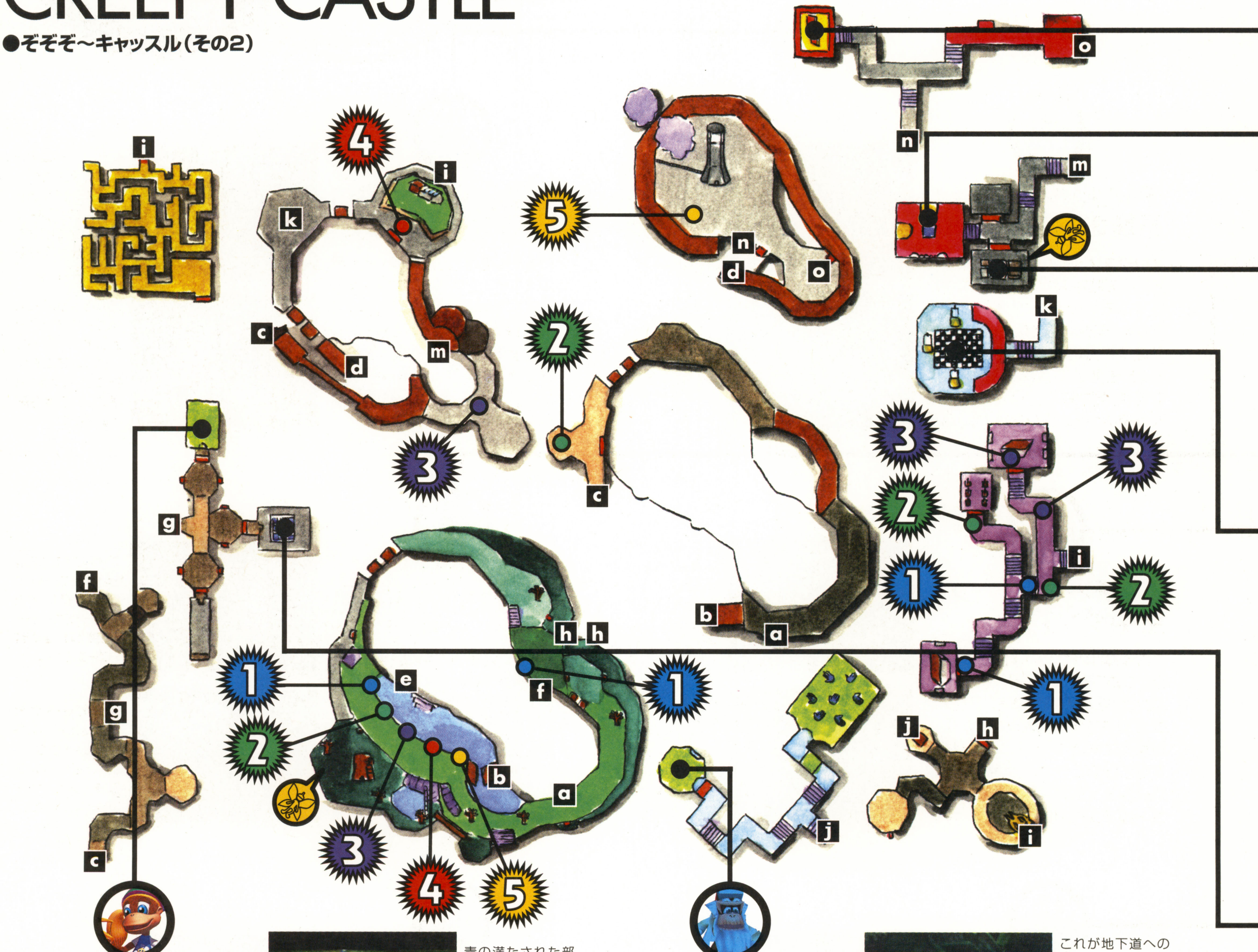
遠くて弾の届かない武器スイッチやターゲットが登場するけど、ファンキーにもらえるスナイパースコープがあれば大丈夫。

STAGE 07



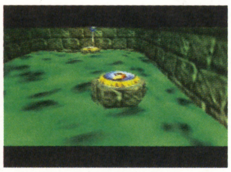
CREEPY CASTLE

●ぞぞぞ〜キャッスル(その2)

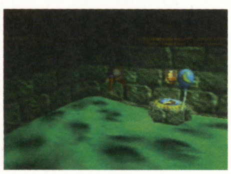


ランキー！ 毒のプールに気をつけて!!

1のワープパッドの近くの“f”が洞くつへの入り口よ。とびらは壊れているから、誰でも中に入れるわ。洞くつの途中のとびらは3つの部屋へと通じていて、入って左の毒のプールの奥にゴールデンバナナが隠されてる。ランキーバルーンで何とかたどり着いて!



毒の満たされた部屋にある楽器パッドを使おう。コングパッド付きの岩の足場とゴールデンバナナバレルが出現する。



ランキーバルーンで足場をつたって進もう。いちど浮かび上がると足場が見えなくなるので、正確に距離を計ることが大事。

ハンドスプリントで駆けぬけろ!

ここの地下道に入ってすぐの壁に、ランキーの武器スイッチが見える。このスイッチを押すとカウントダウンが始まり、そのあいだはゴールデンバナナのある部屋の入り口が開くんじゃ。スイッチを押してすぐにコングバレルに入り、ハンドスプリントで部屋を目指せ。



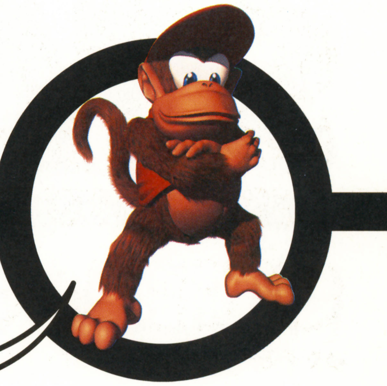
これが地下道への入り口。巨大棺桶のあった墓地への入り口と同じエリアにある。わきに見える武器スイッチを押すと開く。



何とか制限時間ギリギリで、ゴールデンバナナの部屋へたどり着いた。少しでも無駄な動きをしてしまうと間に合わない。

ドンキー！　もうちょっとだ、頑張ろうぜ!!

フゥー、なかなか大変なステージだね、ここは……。でも、まだ油断はするなよ！　クルールは卑怯者だし、ここのステージボスと戦うにはバナナ400本も必要だしね。



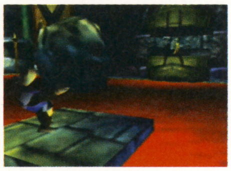


チャンキーで石像の秘密を暴け!!

コングスイッチを押せばミュージアムへ入れる。この奥の部屋には、ゴールデンバナナが隠されているのじゃ。部屋にある2種類のスイッチのうち、まずは壁にある盾のスイッチを押せ。石像のひとつが口を開け、岩を取ることができるぞ。岩の使いかたは分かるじゃろ。



壁にある3つの盾は、じつはスイッチになっている。どんな順番でも3つをパンチパンチで押せば石像のひとつが口を開ける。

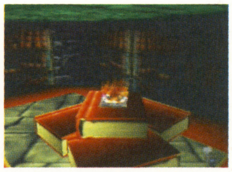


岩は部屋の中央にあるテーブル型のスイッチの上に置こう。石像の口が開きっ放しになり、ゴールデンバナナを入手できる。

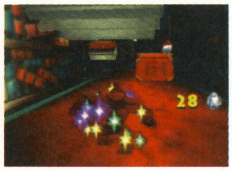


ドンキーでおばけ図書館に潜入!!

雲がかかったライブラリーのとびらは、もう少し先にあるコングスイッチを押すと開くぞ。部屋はふたつあり、まずは入って左の部屋へ進め。敵を全滅させれば、積んである本の上にコングスイッチが出現する。これがもうひとつの部屋へ行くためのスイッチじゃ。



クランキーの最後の薬で覚えたウルトラコングスラムで赤いコングスイッチを押す。もうひとつの部屋へ行けるようになる。

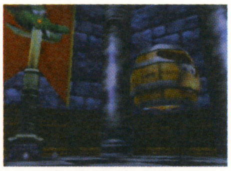


このろうかの先にはゴールデンバナナがある。ストロングDKで無敵状態になり、本の飛び交うろうかを駆け抜けよう。

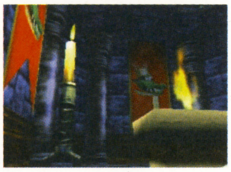


ディディーの空中ダンスよ!

ここはおばけだけの薄暗いダンス場。フロアにいるおばけを倒すとコングバレルが現れるわ。バレルジェットで空中ダンスのお手並みを見せてあげて。大きな燭台に立ったろうそく全部に火を灯せば、ゴールデンバナナバレルが現れてゴールデンバナナをゲットできるわ。



ダンスフロアをうろつく敵を倒して、ディディーのコングバレルを出現させよう。おつぎはバレルジェットでひとっ飛び。

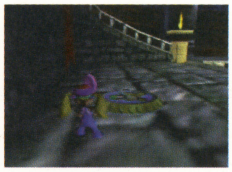


バレルジェットで3本のろうそくに火をつけ、ダンスフロアを照らそう。ゴールデンバナナバレルのミニゲームは、グルグル・トロッコ!



タイニーのミニミニカーレースじゃ!

ダンス場のフロアにあるタイニーのコングパッドを使うと、チャンキーで入ることができた美術館の、ガラス張りの部屋へワープできるぞ。さらにミクロコングで小さくなり、そこの小さな建物の中へ入るとレース開始。なんとコースはマッドファクトリー内じゃ!



ダンスフロアの階段の近くに、タイニーのコングパッドを発見。タイニーワープを使えば、美術館へワープできる。

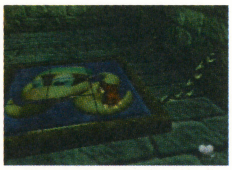


今回のレースの舞台は、ステージ3のマッドファクトリー。コインを集めながら、チェックポイントをうまく通過しよう。

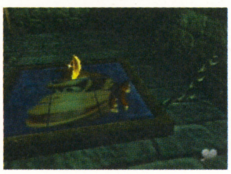


ドンキーの絵合わせゲームじゃ!

ごく簡単な絵合わせゲームじゃ。この部屋の中には敵も1体しかおらんし、制限時間も何もない。いままでのハードな戦いがあるからのう。物足りないかもしれんが、ま、息抜きのつもりでチャレンジしてみてくれ。クリアーすればゴールデンバナナが出現するぞ。



ヒップドロップで9枚のパネルをめくっていく。ほかのコングをそろえてもゴールデンバナナはなし。遊んでみるのもいいよ。

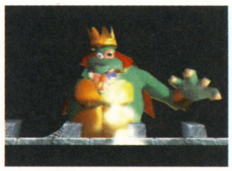


9枚のパネルでドンキーの顔を作れば、ゴールデンバナナが出現する。邪魔な敵ははじめに倒しておくとめくるのも楽チン。

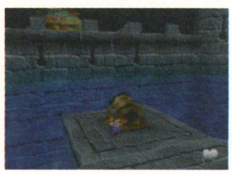


巨大キングクルール出現!!

城壁の外に現れたのは、巨大な張りぼてクルールじゃ。レーザー攻撃に気をつけろ。この張りぼては、ひとり目のランキーで失敗しても、残りの4人で順番に戦うことができるんじゃ。こいつを倒すには4方向に設置されたタル大砲に入り、体当たりで攻撃せよ。



ボスは4方向のいずれかに出現してはまた消える。現れたところでタル大砲に入り体当たりだ。はずすと交替になる。



何度かヒットすると腕がもげて、動きが速くなる。レーザー攻撃がやんだらタル大砲のひとつに寄り、そこへ現れる瞬間を待とう。

STAGE 8



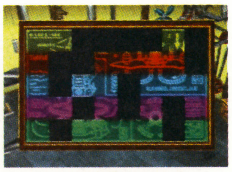
HIDEOUT HELM

●ハイドアウト

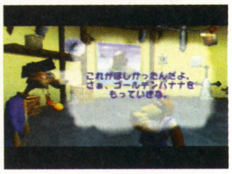


スナイドの設計図

設計図は集めてスナイドに渡した分だけ、ブラストマティックの電源を止める時間かせぎになるのよ。なるべくたくさん集めて電源を何とかしましょ。時間切れになってしまうようなら、各ステージに戻って設計図探しね。渡していないなら早くスナイドのところへ。



設計図は全部で40枚。すべての設計図をスナイドに渡せば、時間は1枚につき1分増え、マックス50分使えるようになる。



設計図と引き替えに、ゴールデンバナナをくれたスナイド。みんなの助けがあれば、キングクルールを倒せるときも近い。



分担してエネルギーをカットせよ!!

この装置を止めるには5色のエネルギーをカットしなくてはならんのだが、エネルギーを作り出している部屋はシャッターで閉ざされておる。まずはこれを何とかせにゃならん。ここはドンキーとディディーに頼むぞ。そして各部屋のクルールバレルを攻略せよ!!



この部屋へ入ったら、まずドンキーのゴリラハンドでこのレバーを引っ張ろう。すると空中に5つのスターが出現する。

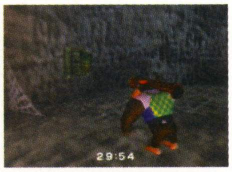


ディディーに交替し、バレルジェットでスターをクリアー。すると閉じていたシャッターが開き、1ヵ所にだけ楽器パッドが出現する。



キーワードは“チームプレイ”じゃ!!

エントランスから要塞へ足を踏み入れるとカウントダウンが開始される。時間は短かいぞ。クルールの仕掛けた爆弾の制御ルームへ続くこの通路は、ランキー、チャンキー、タイニーの順にバトンタッチして進め。とにかくす速い行動とチームワークじゃ。



ランキーのハンドウォークで坂道を越えたら、つぎはチャンキーにタッチ。壁の武器スイッチを押すと隠しトビラが開く。



隠しトビラを抜けると行き止まりの部屋にぶつかる。今度はタイニーにタッチし、ミクロコングで通気口から制御ルームへ。



ふたつのコインを手に入れて!

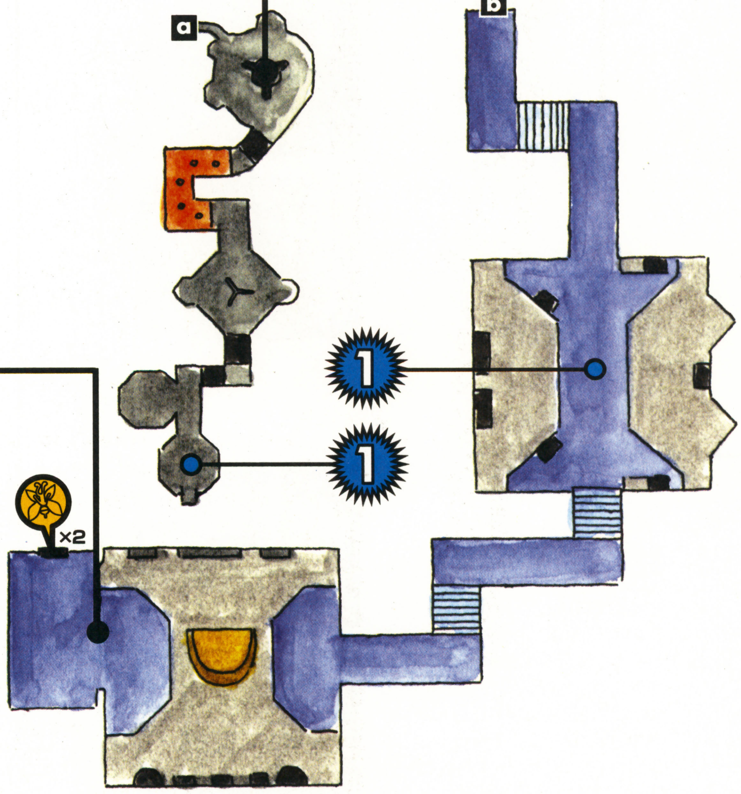
制御装置のエネルギーをストップさせると、コントロールルームを抜け、キングクルールの部屋まで行けるようになる。だけどクルールは逃げ去ったあと、クランジー檻の鍵はガラスの向こうで光ってる。鍵のある部屋へ入るには、レアコインとN64コインが必要よ。



シャッターは閉ざされている。クランキー・ラボのジェットパックで5000点以上獲得すれば、レアコインがプレイ中に落ちてくる。



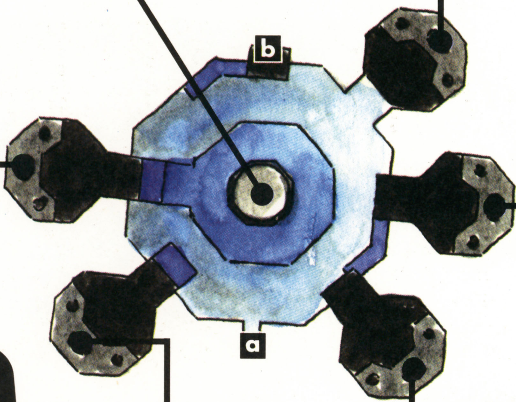
N64コインはマッドファクトリー(2月号参照)の初代ドンキーのミニゲームを2回クリアーすると入手できる。



DKアイランドで勝手なまねはさせないぞ!!

クルールめ、いままでさんざん好き勝手にやってくれたけど、これでおまえもおしまいだ！ オレや仲間たちが手を組めば、クレムリン軍団なんてへのカッパさ!!





爆弾を止められるのは、この5匹しかいない!!

ドンキー Ⅰ



高速で回転するバズーカバレルから飛び出し、制限時間内に3つのターゲットをヒット。ターゲットの位置を覚えよう。



ランビで、30秒以内に18匹のクレムリンを倒そう。周囲のでんきショッカーにぶつかるとゲームオーバーになるので注意。

チャンキー Ⅱ



？ボックスに隠れている、いっぴきのクレムリンを探し出して倒そう。？ボックスはグレートチャンキーを使えば壊せる。



中央の台の上から、スナイパースコープを使ってクレムリンを倒そう。スナイパーモードでズームし、動く先へ狙って撃つ。

ディディー Ⅴ



制限時間内に、逃げ回るクレムリンを倒してから、ヒップドロップで地面中央のスイッチを押せればゲームクリアー。



バレルジェットで空中から壁のスイッチをヒット。檻が引き上げられたら、その下にあるスイッチをヒップドロップで押す。

ランキー Ⅳ



ハンドスプリントを使い、迷路に隠されたスイッチを押してからゴールを目指そう。敵にかまっているひまはない。



爆弾を落としながら飛び回る3匹のブーザを、制限時間内に撃ち落とそう。スナイパースコープを使いよく狙うこと。

タイニー Ⅲ



床に触れないよう、台と台のあいだをくるくるパラシュートで移動し、3つのスターを制限時間内にクリアーしよう。



今度のスターは高い位置にある。赤いキノコのトランポリンで大ジャンプし、くるくるパラシュートでスターをクリアー。

FINAL BATTLE



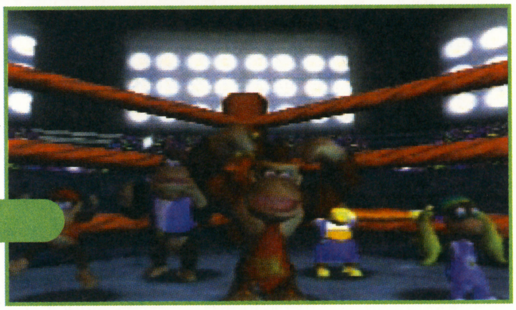
DKアイランド

●ヘビー級●タイトル・マッチ●



VS

12ラウンド／3分



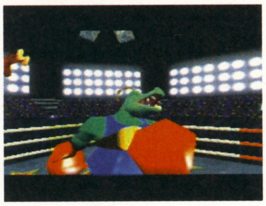


ドンキーの バズーカバレル!!

クルールの放つ衝撃波をジャンプで避け、コーナーポストからバズーカバレルに入ろう。上下に動くクルールに照準を合わせて発射。クルールには、ガードとオープンの状態がある。手の開いたオープン状態がドンキーのバズーカ攻撃のチャンスだ。



ガード状態のクルール。一瞬のすきを見逃さず、ガードが開いた瞬間を狙おう。4つのバレルでそれぞれヒットすればOK。



ドンキーの攻撃が顔面にヒットした瞬間。すきをつかれた攻撃に、さすがに巨体のクルールも思わずのけぞってしまう。

DONKEY KONG



ディディーの 空中作戦!!

クルールのロケットパンチを避けながらバレルジェットで飛び上がると、天井に吊られたスポットライトの側面にターゲットがふたつ出現する。ピーナッツポップガンをふたつのターゲットにヒットさせると、スポットライトはクルールめがけて落ちていく。



クルールの攻撃を避けながらの飛行は難しいが、4つあるスポットライト全部を撃ち落とし、クルールをマットに沈めよう。



落ちてきたのは、クルールの体がスッポリ収まってしまうほどの巨大なスポットライト。これではクルールもたまらない。

DIDDY KONG

さあ最終決戦！ いまそのゴングが鳴りました!!

皆様、長らくお待たせいたしました。DKアイランドにおけるヘビー級王者決定戦！ キングクルールとコングクルーの戦いの火蓋が、いままさに切って落とされました!!





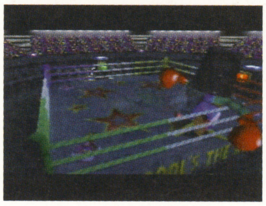
ランキーの オニごっこ!!

リングサイドのスイッチをパンチで押すと、バナナの入ったバレルが現れる。バレルをつかむと4ヵ所のコーナーに楽器パッドが出現。パッドの上で演奏すると、クルールは音のする方へ走ってくるので、バナナの皮を踏ませて転ばせよう。

LANKY KONG



バレルを投げると、壊れて中からバナナの皮が出てくる。ツルツルとよくすべるバナナの皮で、キングクルールと対決。



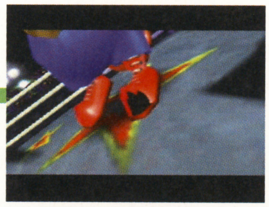
バナナの皮を置いたら、楽器パッドの上で待つ。クルールとバナナの皮と楽器パッドの位置が直線で結べたときに演奏しよう。



タイニーの 足の指攻撃!!

クルールの履いてるくつをよく見ると、左足のつま先には穴が空いている。タイニーが攻撃するならここだ。衝撃波をくるくるパラシュートで避けながら、ミクロコングで小さくなろう。目指すはクルールの穴の空いた左足。フェザーボウガンで足の指を狙い撃て。

TINY KONG



ミクロコングで小さくなれば、このつま先の穴からくつの中へ入ることができる。タイニーならではのみごとな作戦だ。



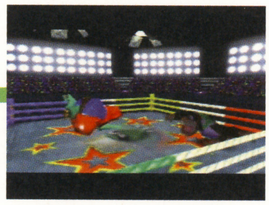
くつの中では、クルールの足の指がもぞもぞ動いている。狙うのは持ち上がった指。ツメに邪魔されずにフェザー・ボウガンが効く。



グレートチャンキーで とどめを刺せ!!

クルールは姿を消しながらリング狭しと走り回る。影を見ながら気をつければうまくかわせる。コーナーにコングパッドが出現したらゴリラゴーンで姿を消す。見えなかったコングバレルが見えるようになるので、すかさずグレートチャンキーで巨大化しよう。

CHUNKY KONG



コングバレルに入って巨大化すると、正面からクルールが突っ込んでくる。いいタイミングでパンチをおみまいしよう。



2度ヒットすると、クルールはつぎから姿を消して突進してくる。影を見ながら、最高のタイミングでパンチをくり出そう。



集めて遊んで、また集める トレーディングカードでアツくなる



GB期待の新作『カードヒーロー』がいよいよ発売され、この冬はますますカードゲームが盛り上がるに違いない！ トレーディングカードは、プロスポーツ選手のカードなどに代表される収集がおもな目的のものと、収集のみならず集めたカードで遊ぶこともできるポケモンカードのようなものとに、大きくわけられる。今月のホビーエンジンでは、後者の代表的なものを紹介。読者のみなさんにもその奥深い世界に足を踏み入れてもらおうと思った次第であります！

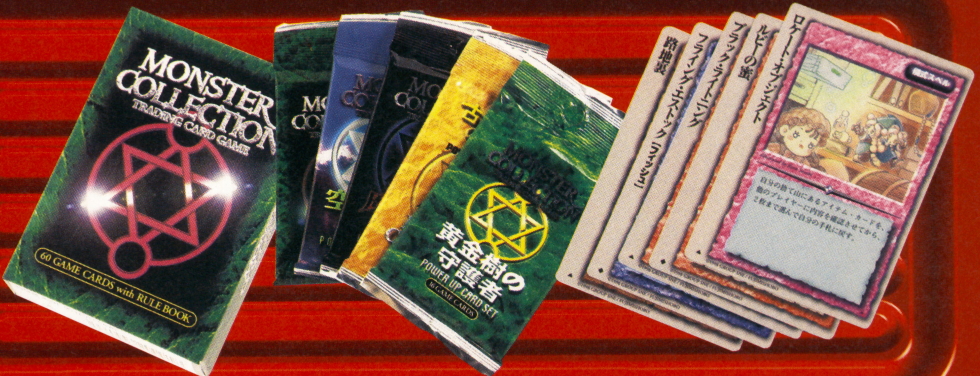
① マジック：ザ・ギャザリング

●クラシック(第6版、日本語版)
●スタータパック(カード80枚、ルールブック、プレイガイド入り)●1,800円
●ブーストパック(15枚入り)●450円
●現在のトレーディングカードゲームの盛り上がりを作ったのがこの"ギャザリング"ことマジック：ザ・ギャザリング。'93年にアメリカで制作された、ファンタジーの世界観を持つトレーディングカードゲームだ。基本となるクラシックは現在第6版が発売されている。そのほかにも、さまざまな世界観をもった拡張セットも発売されている。



② モンスターコレクション

●モンスター・コレクション・トレーディング・カードゲーム
●スターター・パック(カード60枚・ルールブック入り)●1,300円
●ブースター・パック(16枚入り)●400円
●日本産、ファンタジーの世界観を持つ、トレーディングカードゲーム。ふたりのプレイヤーがカード50枚のデッキを使用して、召喚術師となり互いの本陣を攻め合う。カードのバリエーションを増やす、パワーアップカードセットも数種類発売されている。'99年10月にはPS版も発売されているのだ。



③ 真・女神転生

●第4弾
●スターターパック(カード60枚、解説小冊子入り)●1,500円
●ブーストパック(10枚入り)●333円
●人気のゲームシリーズ『真・女神転生』のトレーディングカードゲーム。プレイヤーは悪魔召喚師として、相手プレイヤーと戦う。ゲームの世界観を活かした悪魔合体や、複数枚のカードを用いてのコンボを駆使して、対戦相手のHPを減らしていこう。カードは全180種類が用意されている。



④ ポケットモンスター

●ポケットモンスターカードゲーム
●スターターパック(カード60枚、ルールブック、ポケモンコイン入り) ●1,300円
●ポケモンジムシリーズ ●各1,400円
●拡張パック(10枚入り) ●300円
●64+読者ならおなじみのポケモンカード。'96年10月の発売以降、多くのシリーズが発売されている。'99年にはアメリカでも発売され、社会現象となるほどの人気を呼んでいるのだ。第1弾のスターターパックは100種類以上のカードから、ランダムで60枚が入っている。これに対して全6種類が発売されているポケモンジムシリーズは、それぞれの特徴を持った組み合わせのカード、64枚が固定で入っているから、初心者にはオススメだ。『化石の秘密』や『ロケット団』といった追加シリーズも発売されているぞ。また、各地でのイベントも盛んに行われているので、『ポケモンシェルター』のページなどもチェックしてもらいたい。'98年12月には、カードが3枚同梱されているGB版も発売されている。



⑤ 遊☆戯☆王

●遊☆戯☆王オフィシャルカードゲーム
●デュエルモンスターズEX(遊戯デッキ(50枚)、海馬デッキ(50枚)、スペシャルカード2種、簡易デュエルフィールド、公式ルールブック第3版入り) ●2,000円
●ブーストパック(5枚入り)●150円
●人気少年マンガのカードゲーム版。ブーストパックは現在、vol.7が発売中だ。昨年夏には東京ドームでイベントが開催されたほどの人気を誇っている。コミックの世界観が再現されているので、登場人物になりきってプレイを楽しむことができる。



⑥ ドンキーコング

●ドンキーコングカードゲーム
●スターターパック(60枚入り)●1,200円
●ブースターパック(10枚入り)●250円
●ドンキーワールドの人気キャラクターたちが活躍するカードゲーム。ジャンケンを基本としたルールなので、初心者でもすんなりとゲームを楽しむことができる。全252種類のカードを活かして勝利を目指せ! 『ドンキーコング64』や『ドンキーコングGB ディンキーコング&ディクシーコング』にもスペシャルカードが封入されているのだ。



プレゼント

さてさて、今月も気持ちよくプレゼント! このページを読んで、自分でもプレイしてみたくなったアナタのために、今回紹介したカードゲームのスターターセットを各1名様に贈りましょう。希望者はどのセットが欲しいのかを明記して、なにはともあれ応募してみましょう。119ページの応募方法を読んでから応募するのが望ましいような気がしないこともありません。さらに、このページを誉めて誉めて誉めたおすメッセージなんかも添えると、もう言うことナシ! って感じです。

PRESENT seeP.119



① ② ③ ④ ⑤ ⑥



意外とたくさんあるものなのよ GB、N64用の収納器具をバチッと紹介

どこにでも持っていって遊べるのはGBの大きな魅力。だけど精密機器の本体を、そのまま運ぶのは、ちょっと抵抗を感じる。そんなアナタのために！ ROMカートリッジは、N64の最大の利点のひとつ。だけど、いくらパッケージが大きいとはいえ、端子部分をむき出しのままで保存するのはちょっとなあ、と思っている、そんなアナタのために！ ホビーエンジンでは収納器具を特集しちゃうのだ。



通信機能付きGBケース

●GBゲッター
●コナミ ●2,980円
●色／黄・紫
GBカラー、GBポケットのどちらにも対応しているゲームボーイケースのGBゲッター。なんと言っても注目したいのが、ケース上部の赤外線通信部。"対戦"、"交換"、"友だち"の3つのどれかにモード設定をしておくと、同じモードに設定されたGBゲッターが通信範囲に入ったときに音で相手を特定するのだ。



生活防水仕様GBケース

●ぱっくんポケット
●ホリ電機 ●1,980円
●色／ブルー・ピンク・グリーン
十字キーやボタンなどの操作部に触れる部分に、柔軟性の高い素材が使われており、ケースに入れたままゲームできるのだ。多少の雨やほこりなら気にせずプレイが可能。GBポケット専用なのが残念だけど、製造元のホリ電機ではリクエストが多ければGBカラー用の発売も考えてくださる、とのことだ。



プレイングポーチ

●プレポ
●モリガング ●1,680円
●色／青・赤・黒
GBカラー専用のプレイングポーチ。本体のほかに、GBソフトや通信ケーブルも収納できる。
●プレイングポーチ
●モリガング ●1,380円
●色／黒・赤・青・ピンク
GBポケットの特徴である、ミニサイズを活かすジャストサイズのポーチ。ポーチの表を開ければそのままプレイ可能だ。



GBキャリーケース

●ゲームボーイバッグ
●モリガング ●1,980円
すべてのGBシリーズに対応の携帯バッグ。内部を自由にレイアウトでき、ポケットも多数ついているので周辺機器もバッチリ収納してしまおう。
●ゲームボーイキャリーバッグ
●信誠 ●1,480円
アタッシュケースふうの大容量GBケース。3月にはポケモンキャラクターをデザインしたバージョンが登場予定だ。



N64用カートリッジケース

●64カセットケース
●モリガング ●300円
N64用のカートリッジを収納するためのケース。複数のケースを接続することが可能で、そのままカセットラックとして使用できるぞ。カートリッジ上部に当たるツメを押すと、下部のスプリングが伸びてカートリッジを取り出せるのだ。バンジョーやマリオ、ゼルダなどのキャラクターバージョンも用意されている。



N64コントローラーポーチ

●64コントローラポーチ
●モリガング ●1,780円
N64用のコントローラーをピタリ収納できるのがこのポーチ。N64はコントローラーを4つ接続できて、対戦プレイが可能なタイトルも多い。しかし、一家に4つのコントローラーはなかなかないもの。友だちの家に遊びに行くときはこのポーチでコントローラーを持っていけば、対戦でアツくなれるというわけだ。





この酸っぱさにヤラレテしまう？カットよっちゃんでイっとけ！



「久保さんが知っている駄菓子ばかりじゃなく、私が知ってる駄菓子も紹介してください」。こんな切なる願いがDMRに届けられた。うむ、確かにそうだ。久保さんばかりエコひいきするわけにはいかない。だからといってキミをエコひいきするのも問題だ。というわけでDMRでは取り上げてほしい駄菓子を大募集。もちろん採用の暁には“○○（キミの名前だぞ）さんも知っている”とタイトルに銘打とうじゃないか。宛て先はプレゼントといっしょだよん。



“よっちゃん”て誰よ？

鼻にツンとくる酸味が、なんとも新鮮なカットよっちゃん。そんなよっちゃんフリークなら誰でも気になるのが「よっちゃんて誰？」というごく簡単な謎だろう。カットよっちゃんを裏返して見ればすぐにわかることだが、製造している会社も“よっちゃん食品工業株式会社”。いったいどうなってんのよ、ねぇよっちゃん？「ひぇぇ、恐れ多い！　よっちゃんこと金井芳雄といえば泣く子も黙る社長に決まってるじゃないですか！」。え、そうなの？　それでよっちゃん食品かぁ。ちなみに写真はあくまでお聞きした話しを元に、DMRで再現したイメージですからね。あしからず。



カットよっちゃんを再現

で、よっちゃん社長んとこで作ってるカットよっちゃんなんだから、作り方も極秘の方法とかあるんでしょ？　ねえねえ。「いえ、基本はイカを調味して煮込むだけですね」。ほぅ、それなら僕らでも作れそうじゃない。お調子者のDMRでは、ただちにスルメいかを酢漬けにして煮込んだ。して、その味は？　まっずー。完全にダマされたわ。「いや、酢だけじゃあねえ」。なんだやっぱり極秘なんじゃない。「酢は健康にもいいですから、カットよっちゃんをもっとたくさんの人に食べてもらいたいですね」。なるほど。よっちゃんは酢が命、というわけですな。メモっとかなきゃ。



“よっちゃん酢”のご提案

これからの時代は対案提出。鳩山さんも言ってたろ、文句ばっかじゃダメ、ダメ！と硬派なところを見せつけて。そんなに酢が健康にいいなら、イカを漬けたりしないで、よっちゃん秘伝の酢を売ればいいじゃないですか、きっと売れますよ“よっちゃん酢”。「いや、よっちゃん食品はもともとスルメ加工の会社として始まったのですから、そんなことはできません。それにカットよっちゃんの旨味はイカに漬けてこそ出せるんです」。ふむふむ、酢とイカの関係はいわば漫才のボケとツッコミ、お互いがお互いを活かしあっている、と。「ちょっと違うんだけどね」。



カットよっちゃん大活用！

●応急手当に　いくらいまどきの子どもといえども、外で遊ぶことぐらいありますよね。で、思わぬ場所で転んですり傷がヒリヒリ。これもよくあります。そんなときにもカットよっちゃんをペタッと貼りつければ、バッチリ対応できます、そんな気がします。

●2000年問題に　なにごともなく迎えたミレニアム。なんつって、安心してませんか？　危ないらしいですよ、2月29日。今年のうるう年は特別なんだそうで、コンピューターが誤作動する可能性があるそうな。そこでカットよっちゃん。イカ、しかも酢漬け、とくれば保存食としてもイケルわけですよ。

カットよっちゃん



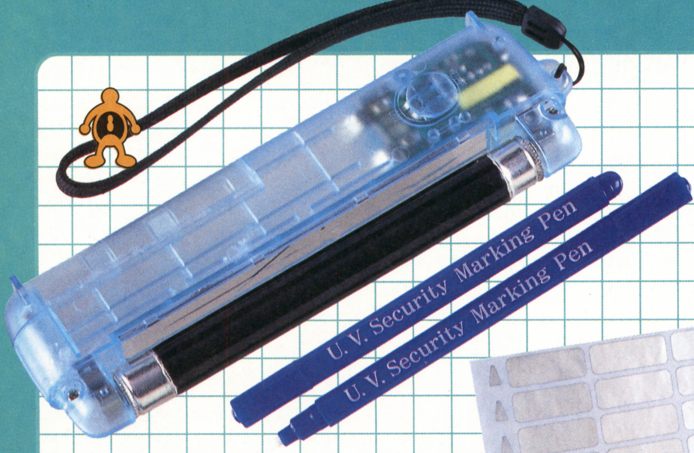
●製造元／よっちゃん食品工業
●1袋30円
●よっちゃん社長（失礼！）の元で日々生産される、カットよっちゃん。オールドウェーブな方はむしろ“よっちゃんイカ”として覚えているかもしれません。20年を優に超えるロングセラー駄菓子。30グラム入りで60円とちょっとオトクな“Bigカットよっちゃん”（通常は13グラム）と合わせ、1日に15万袋も作られているのだ。よっちゃん食品工業ではほかにも、“ウメトラ兄弟”なる梅製品も製造しているので、DMR会員の皆さんは要チェック！　ですな。

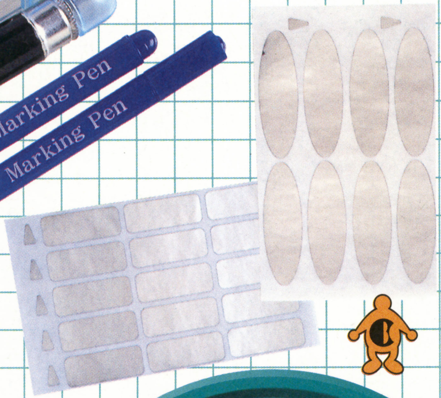
プレゼント

PRESENT
seeP.119

さあ2度目のY2Kを迎える前に！　といっても皆さんの手元に届くのは、ずいぶん日が経ってからなのですが。細かいことをとやかく言わないで！　よっちゃん（やっぱり失礼）のご厚意により、今月もプレゼントがあるのです。カットよっちゃんで健康になりたいアナタは119ページを見るべし！　なのです。









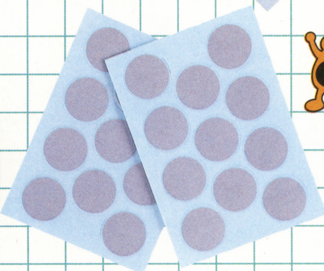


Stationery Showcase vol.9

TV チャンピオン 第2代 文房具王

高畑正幸の ステーショナリーショーケース

～文房具にまつわるウンチク話～



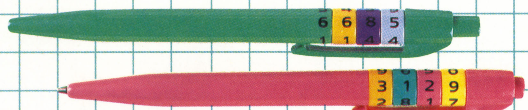
映画『007』の新作が公開され、気分はすっかりジェームズ・ボンドなキミに贈る、秘密がいっぱいの文房具！



①

②

③







トップシークレットな秘密文具で
スパイごっこをはじめよう。

秘密文具!! 前回に続き、私の子供心をいやというほどくすぐるとっておきのテーマである（自分でテーマ決めてんだけどね）。

秘密、ヒミツ、ひ・み・つ……う〜む。秘密という言葉には、人の心に訴えかけるなにかがある。たとえその内容がたいしたことでないとしても、その吸引力は絶大だ。電車の中でぼーっとしていても、「ここだけの秘密なんだけど」という会話が聞こえてしまうと、一瞬、全神経を集中して耳をそばだててしまうし、鶴を助けるような人格者でも「絶対見ないでね」といわれるとどーしても覗きたい誘惑には勝てないのである。また、秘密は、持つ者に秘かな苦悩や優越感をあたえる。じつは正義の味方であることも秘密だし、変身できることも秘密なのだ。だーれも知らない知られちゃいけーないー♪　なのだ。そんな秘密のえもいわれぬ魅力は、前回、サンダーバードや007でメラメラと火がついたところへさらに油を注ぎこみ、俄然私はボーボーと燃えあがるのである。今回は、そんな秘密の世界をお手軽に堪能できるハイテク文具の数々をご紹介しよう。

それにしても秘密を秘密のまま保持するのはとっても難しいのである。つい正直に書いちゃった日記なんかを友だちか誰かに読まれてしまって、大変な目にあったことがある人もいるはずである（何を隠そう私がそうだ。トホホ……）。じつは机の引き出しの奥に恥ずかしいポエムを書きためている人とか、誰かに見られると恥ずかしくて生きていけないようなモノを書いているひとがいたら、今回紹介する文具はマジでオススメである。

とくに、上記のような悩みをお持ちであれば、絶対に有効なのがⒶのブラックライトとヒミツゴッコペンだ。このペンは、普通のあかりの下では、無色透明で、そこに何かが書いてあることすらわからない。にもかかわらず、ブラックライトという特殊なライトで照らすと、書いた文字がはっきりと鮮やかに浮かび上がるのである。これなら日記を机の上に不用意に置き忘れても、最悪の事態は避けられるわけだ。ついでに、これを彼女だけにプレゼントすれば大事な交換日記やラブレターを誰かに盗み見られてもダイジョーブだ！　さすがに内容を読み終わると同時に煙が吹き出して消えてしまうような文房具は存在しないが、ほかにも、水に入れるとあっという間に溶けちゃう紙Ⓒとか簡単にあぶり出しが作れるペンⓘとか、探してみればいろんな物が市販されているのである。こんなオモシロ便利なものを使わない手はない。

深刻な内容でなくたって、秘密を共有するのは、うれしハズカシたのしいのである。秘密には、日常にちょっとしたドキドキやびっくりをもたらす効果がある。だから読者の皆さんにはスパイごっこを始めることをオススメする。本誌の読者なら絶対に楽しめるはずである。今回そろえた文房具は、スパイごっこを始めるにあたり、非常に実践的で有効なものばかりである。しかも、そのどれもが、遊びとはいえ完成度が高く、あなたの学校で、オフィスで、即戦力となることうけあいだ。何気なく書類に貼られた付箋をライターであぶると、コンパのお知らせになっているとか、デートの約束だったりとか……自分なりにいろいろ楽しんでいただければよろしいのではないかと思う。

しかしまあ、あまり深刻な秘密に使うのではなく、気楽なものにちょっとしたドキドキを加える程度に使おう。間違ってもこれで裏帳簿なんかをつくったりしないように。

ちなみに今回、このページだけ水に入れると溶けて消えます（うそです）。



高畑正幸（たかばたけ・まさゆき）

千葉大学自然科学研究科デザイン科学専攻・修士2年。工作（折り紙から金属まで）、音楽、演劇、読書、映画、芸術鑑賞と趣味は多彩。文房具をテーマにしたホームページを公開中。今年の春に放映された『TVチャンピオン（テレビ東京系）』で優勝し、第2代・文房具王に輝く。みずからが編集した『究極の文房具カタログ』を、1,000円で通販中。問い合わせはE-mailか往復はがきで。

E-mail ● takabaru@can.bekkoame.ne.jp
Homepage ● http://www.gunmanet.ne.jp/takabaru/
〒263-0016　千葉県千葉市稲毛区天台5-1-19-202　高畑正幸

BLACK LIGHT　1,980円　株式会社エイチ・エヌ・アンド・アソシエイツ / **ヒミツゴッコペン**　2本入 800円　EURO-HOUSE JAPAN　●このペンのインクは、普通のあかりの下では無色透明だが、ブラックライトを当てたときにだけ鮮やかな青色に輝く。シークレット性、実用度ともにほぼ完璧なオススメグッズだ。

セキュリティラベル　楕円タイプ / 四角タイプ・各2枚入　350円　住友スリーエム株式会社　●このシールは、はがすと必ずVOID（無効）という文字が残ってしまって元に戻せないので、はがしたことがばれてしまう。絶対に分解してはいけない部品などに貼られるハイテクな封印だ。

SECRET PAPER　A4判 / B5判・各12枚入　500円　日本スクリーン商会　●この紙に書いた情報は自動的ではないが、手動的に消滅する。見た目は普通の紙とかわらないが、水につけるとびっくりするぐらいあっという間にフワフワに溶けてしまい、シュレッダーより確実にすばやく証拠は消滅する。もう気分はスパイ大作戦だ！

シークレット・ステッカー　赤 / 緑　各180円 / 四つ葉　150円　clover graphics　●このシールは、2層になっていて、はがすと下が見えるけど、元に戻せなくなるというもの。隠すものは、文字に限らず、写真や絵でもいいわけだから、アイデア次第でいろんな遊び方が楽しめる。

スクラッチシール　10枚　450円　株式会社ジグ　●貼るだけで簡単にスクラッチカードが作れるシールだ。銀色の部分はコインなどでこするとはがせる。くじやゲームなどにも使える。

ロックペン　300円　●今回の中ではこれだけちょっと趣旨が違うが、このペン、自転車のナンバーロックみたいに、暗証番号を知らないとノックできないのだ。「ちょっとボールペン貸して」と言われたらこれを差し出そう。

オープン・ステッカー　TOP SECRET / ? / ?ハーフサイズ　各3枚入　200円 / ミニサイズ　150円　M.design Inc.　●基本的にはⒹと同じ製品だ。大きいものなら、ハガキや写真を全面覆うことができる。

❶Triple secret letter　5枚入　380円　Artemis factory's gear　**❷〒50で送れるレター**　6枚入 380円　pretty CREATION　**❸シークレットレター**　5枚入　380円　DELFONICS　●最近、個人情報が書かれたハガキなど、密着したふたつ折りで、開くと元に戻せないものをよく見かける。これらのレターセットは折りたたむときに、専用のシールをはさみ込むことで簡単にそれが作れるのだ。しかも50円で送れてお得！

ウキウキマーカー　ひみつタイプ　500円　サンスター文具株式会社　●5種類の秘密機能を持つペンのセットだ。価格も安めでかなりオススメ。●みずだし／みずぎえぺん：水につけると文字が浮きでる／消える。●たいようペン：日光に当てるとでてくる。●あぶりだしペン：なんとあぶると青い色が出てくるあぶりだし。●とうめいペン／でるペン：とうめいペンで書いたところをでるペンでなぞるとでてくる。

Quiz これは何に使うもの？

赤、青、緑、黄のカラーリング。一見すると子供のおもちゃみたいな商品だけど、立派に役立つ文房具です。手前のスリットに紙を差し入れると、ある動作を自動的にしてくれる働きモノ。机の上に置いておくだけで楽しくなるような、このマシンの用途は？　キーワードは“綴じる”だよ！

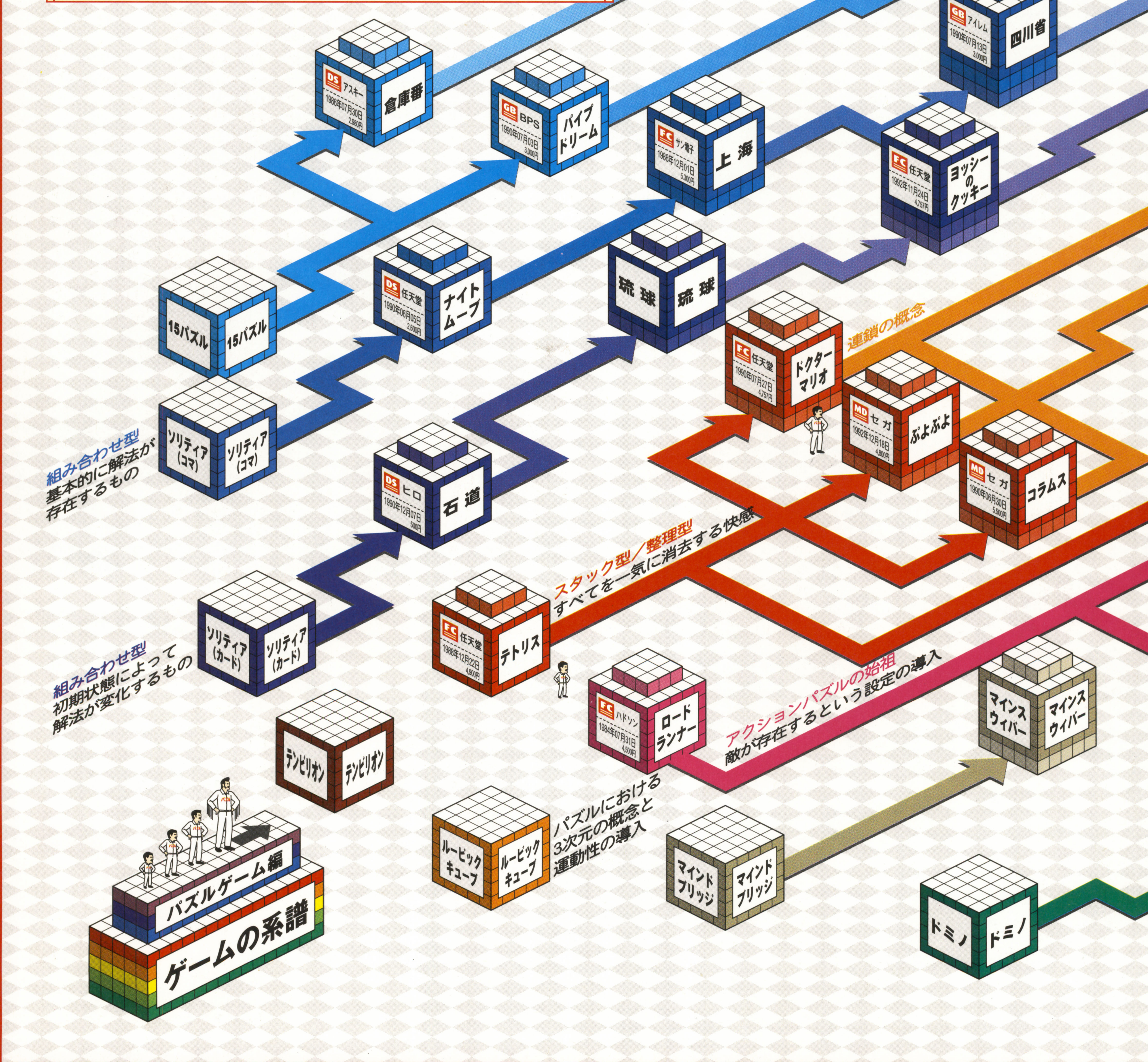


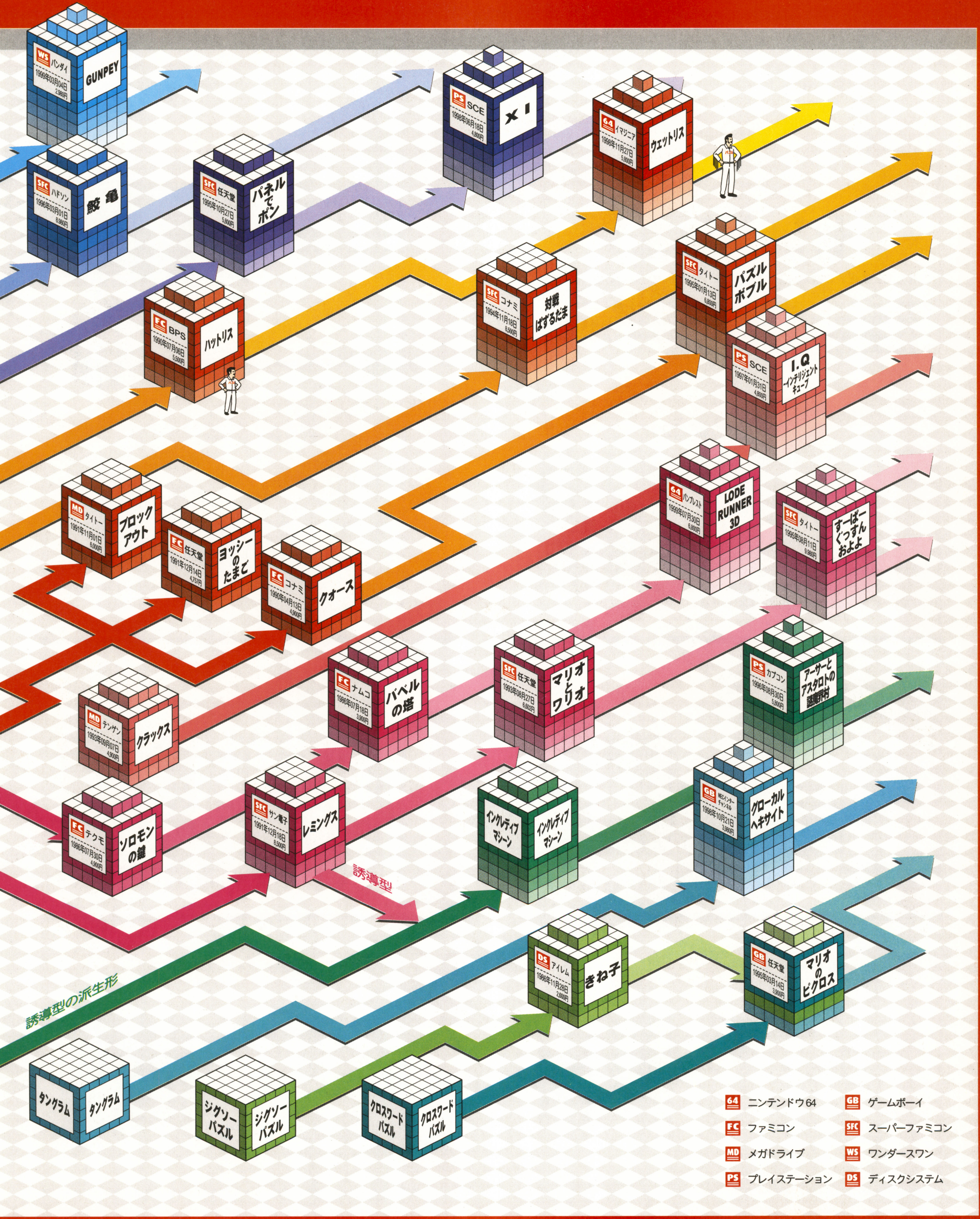
STAPLING MACHINE　1,200円　●乾電池4本で動作する電動ホチキス。モーターが回って歯車が動くようすが見える。メイド・イン・チャイナの製品なので、輸入雑貨店などを丹念にまわると見つけられるかも。機能性だけでなく、こんな遊び心を取り入れた文房具を集めてみるのも楽しいぞ。

ゲームの系譜

テレビゲームというものが世に送りだされてから約30年。その年月の中で数多くのゲームソフトが生まれ、同時にいろいろなジャンルが形成された。今回から始まるこのコーナーでは、毎号のテーマに沿ったジャンルにスポットを当て、そこに属する最新作と名作ソフトを紹介し、さらにどのような変遷をたどってきたかを探っていくぞ！

第1回：パズルゲーム




WS バンダイ 1999年03月04日 2,980円 GUNPEY
SFC ハドソン 1996年03月01日 8,980円 鮫亀
SFC 任天堂 1995年10月27日 5,800円 パネルでポン
PS SCE 1998年06月18日 4,800円 XI
64 イマジニア 1998年11月27日 5,800円 ウェットリス
FC BPS 1990年07月06日 5,500円 ハットリス
SFC コナミ 1994年11月18日 8,500円 対戦ぱずるだま
SFC タイトー 1995年01月13日 6,800円 パズルボブル
PS SCE 1997年01月31日 4,800円 I.Q ~インテリジェントキューブ
MD タイトー 1991年11月01日 6,000円 ブロックアウト
FC 任天堂 1991年12月14日 4,757円 ヨッシーのたまご
FC コナミ 1990年04月13日 4,900円 クォース
64 バンプレスト 1999年07月30日 6,800円 LODE RUNNER 3D
SFC タイトー 1995年08月11日 9,980円 すーぱーぐっすんおよよ
MD テンゲン 1993年09月07日 4,900円 クラックス
FC ナムコ 1986年07月18日 3,900円 バベルの塔
SFC 任天堂 1993年08月27日 6,602円 マリオとワリオ
PS カプコン 1996年08月30日 5,800円 アーサーとアスタロトの謎魔界村
FC テクモ 1986年07月30日 4,900円 ソロモンの鍵
SFC サン電子 1991年12月18日 8,500円 レミングス
誘導型
インクレディブルマシーン
インクレディブルマシーン
GB NECインターチャンネル 1998年10月21日 3,980円 グローカルヘキサイト
誘導型の派生形
DS アイレム 1986年11月28日 2,600円 きね子
GB 任天堂 1995年03月14日 3,900円 マリオのピクロス
タングラム
タングラム
ジグソーパズル
ジグソーパズル
クロスワードパズル
クロスワードパズル
64 ニンテンドウ64
GB ゲームボーイ
FC ファミコン
SFC スーパーファミコン
MD メガドライブ
WS ワンダースワン
PS プレイステーション
DS ディスクシステム

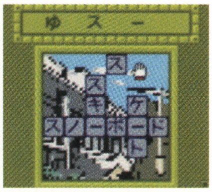
パズルゲーム セレクション

これまでにさまざまなハードで発売され、これからも間違いなくTVゲームのジャンルのひとつとして存在するであろうパズルゲーム。その中で、任天堂系のハードで遊ぶことができるものを、最新ソフトから旧型ハードで遊べる不朽の名作、さらに「これもパズルゲームと言えるはず」というものまで、編集部が独断でチョイスして大紹介。機会があったら、ぜひ一度は遊んでみてほしいものばかりだ。

001 ～語楽王～TANGO! GB

Goraku-O TANGO!

販売メーカー	J・ウイング	発売日	2000年2月11日	価格	3,980円

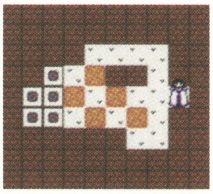


『～語楽王～ TANGO!』は、画面に表示されるひらがな（もしくはカタカナ）の文字パネルを、上下左右に動かし組み合わせて単語を作る、というゲーム。クロスワードパズルの要領で単語を組んでいこう。“鳥の名前”や“日本の川”といったように、問題ごとにキーワードが決められているので、雑学的な知識が要求されるぞ。また、時間制限のないタイプなので、じっくり問題に取り組むのが好きな人にオススメだ。

002 ～倉庫番伝説～光と闇の国 GB

Soukoban Densetsu

販売メーカー	J・ウイング	発売日	1999年12月25日	価格	4,300円

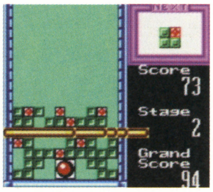


押すことしかできないブロックを動かし、指定された場所に納めればステージクリアーとなる『～倉庫番伝説～光と闇の国』。ブロックを動かす順番を間違えると、すぐに手詰まりに。理詰めのパズルが好きな人にはピッタリ。パソコンやファミコン版でのオリジナルモードのほかに、魔王の城に捕らわれた恋人を救い出すというストーリーモードが新たに加わっている。エディットモードでは、自分で問題を作成できるぞ。

003 SUPER BOMBLISS DX GB

SUPER BOMBLISS DX

販売メーカー	ビーピーエス	発売日	1999年12月10日	価格	3,980円

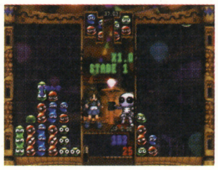


『テトリス』シリーズのGB版最新作『SUPER BOMBLISS DX』では、上から落ちてくるピースを組み合わせ、すきまを埋めてラインを消す、という一連の手順は同じ。だが、消したラインに爆弾が入っていれば、爆風が発生して周囲のピースも消えるのだ。一気に消せば爽快感満点!! 反射神経に自信がない、という人でも、一定の順番で落ちてくるピースを組み合わせてラインをすべて消す“パズル”モードなら楽しめるはず。

004 ぷよぷよ～んパーティー 64

Puyo-puyoon Party

販売メーカー	コンパイル	発売日	1999年12月3日	価格	5,980円

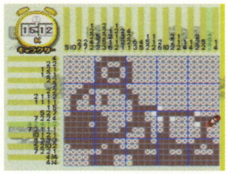


落下してくる“ぷよ”を、同じ色どうしで4つ組み合わせると消える、というシンプルなルールと、色による組み合わせかたでつぎつぎとぷよが消えていく“連鎖”でおなじみの『ぷよぷよ～んパーティー』。本作では、各キャラクターが“とくぎ”を使えるようになっており、対戦プレイでの攻防がさらにアツいものとなっているぞ。最大4人まで同時に遊べるから、タイトルどおりパーティーでの接客用ソフトとして最適！

005 ピクロスNP Vol.6 NP

Picross NP Vol6

販売メーカー	任天堂	発売日	2000年2月1日	価格	2,000円

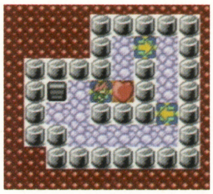


画面の上と左側に記されている数字を手がかりにマス目を塗りつぶし、隠された絵を完成させる。それが“ピクチャークロス”、つまり『ピクロス』だ。書き換えというNPならではの利点を活かし、コンスタントに新作が登場している『ピクロスNP』の第6弾では、『スーパーマリオ』に登場するキャラクターたちがフィーチャーされている。とにかく新しい問題をつねに求めている、というプレイヤーにはうってつけかも!?

006 リトル☆マジック GB

Little Magic

販売メーカー	アルトロン	発売日	1999年11月26日	価格	3,980円

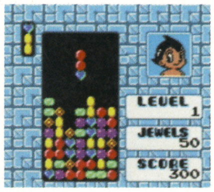


『リトル☆マジック』の主人公は、魔法学校の生徒“メイ”。立派な魔法使いになるべく、ステージ上にある“魔法石”を“念動魔法”で動かし、ときには球を破裂させる“魔封球”を使いつつ、魔法石を“ゴールゲート”まで運ぶのが目的だ。途中では、敵のモンスターがステージをうろついて、メイの行く手を阻もうとすることがある。魔法石をうまく運ぶ頭脳のほかに、モンスターをかわす反射神経も要求されることになるぞ。

007 コラムスGB～手塚治虫キャラクターズ～ GB

Colums GB

販売メーカー	メディアファクトリー	発売日	1999年11月5日	価格	3,800円



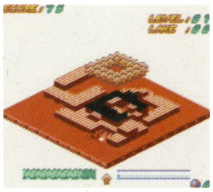
画面の上から落ちてくるのは、縦長に組まれた3つの美しい宝石。この順番を入れ替えつつ、同じ色を縦・横・斜めのいずれかに3つ以上並べると、宝石が消える。『コラムス』の基本ルールはこれだけと、きわめて単純明快。エンドレスに高得点を目指す“クラシックモード”のほかに、決められた順番で落ちてくる宝石をうまく組み合わせて、画面上にあるすべての宝石を消す“パズルモード”なども用意されているぞ。

08 ウェットリスGB

GB

Wetrix GB

販売メーカー	イマジニア	発売日	1999年10月29日	価格	3,980円



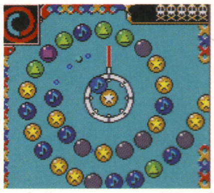
『ウェットリスGB』は水が素材となったパズルゲーム。プレイヤーは、空中に浮かんだ四角い陸地に落ちてくるブロックを組み合わせて囲いを作って水を溜め、ファイアーブロックを利用して水を蒸発させることでスコアを稼ぐ。水は大量に蒸発させると高得点になるが、欲張って溜めすぎるとあふれてゲームオーバーとなる。そのギリギリでの見きわめがこのゲームの重要なポイントであり、最大のおもしろさでもあるのだ。

011 パズループ

GB

PUZLOOP

販売メーカー	カプコン	発売日	2000年3月17日	価格	3,800円



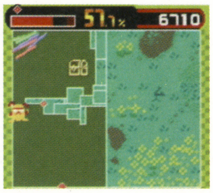
中心に迫りくる玉の列に対して砲台を回転させ、ジュエルストーンを打ち込み、同色のジュエルストーンを3つ以上揃えて消す。これが『パズループ』の基本ルールだ。このとき、消えたジュエルストーンに接していた前後のジュエルストーンが同色なら、これらが引き合ってくっつく。この性質を利用して連鎖を起こすのが高得点へのポイントだ。デッドラインを中心として、渦巻き状に接近してくる点が非常に斬新。

09 クイックスアドベンチャー

GB

QIX Adventure

販売メーカー	タイトー	発売日	1999年10月22日	価格	3,980円



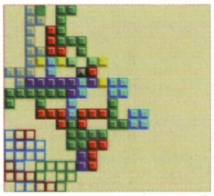
ここで紹介したパズルゲームの中には、旧作をリメイクしたものも少なくないが、この『クイックスアドベンチャー』もそのひとつ。フィールド内を移動して線を引き、全体の75パーセント以上を囲うとステージクリアーとなる基本ルールはそのままに、待ち受けるモンスターを囲んで倒し、アイテムを手に入れるという“トレジャーモード”が新たに加わった。敵をうまくかわしつつ、占有率99パーセントを目指そう。

012 KLUSTAR

GB

KLUSTAR

販売メーカー	スパイク	発売日	2000年春	価格	3,980円(予価)



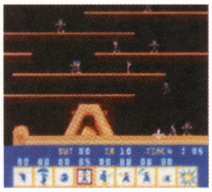
ブロックの組み合わせと同時に瞬間的な判断力と反射神経が要求される新感覚のパズルゲーム、それが『KLUSTAR』だ。“クラスター”と呼ばれるブロックのかたまりを上下左右に動かし、回転させつつ、四方から飛んでくるブロックをつなぎ合わせて、3×3ブロック以上の正方形を作って消す。周囲のブロックは内側に引き込まれるが、このときにさらに正方形が完成すれば、連続で消える。連鎖で高得点を狙おう。

10 VSレミングス

GB

VS Lemmings

販売メーカー	J･ウイング	発売日	2000年3月3日	価格	4,500円(予価)



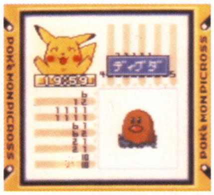
ゲームの主役となるのは、列をなして移動するレミングスたち。これをひとりでも多く出口まで導くのがプレイヤーの役目だが、レミングスたちを直接操作することはできない。できるのは、レミングスたちに指示を出し、穴を掘らせたり、その場にとどまらせて残りのレミングスたちの向きを変えたりすることだけ。適切なポイントで的確な指示を出さないと、助けられるレミングスはどんどん少なくなるぞ。

013 ポケモンピクロス

GB

Pokemon Picross

販売メーカー	任天堂	発売日	未定	価格	未定



キャラクターの愛らしさというのは、パズルゲームにおいてモチベーションを高める役割となることがある。パズルを解くとかわいいポケモンたちの絵が出てくるとなれば、やる気も倍増するだろう。その『ポケモンピクロス』では、全体的な難易度はやや低めに設定されているが、短時間でクリアーするとボーナス得点がもらえ、さらに問題を解くと“ポケモンずかん”が完成していくなど、新機軸が盛り込まれる予定。

column

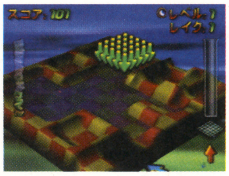
パズルゲームを取り巻く不思議な世界

テレビや携帯ゲーム機のスクリーンに映しだされた画面の中で、パズルで遊ばせるとなると、作り手が選べる手法はある程度決まってくる気がする。画面中でパーツを移動させて、ブロックを積み上げ、きれいに並んだ部分が消える。シンプルながら、これ以上の遊ばせかたは存在しないはずだ。そこにリアルタイム性や時間制限といったワクを加えた結果生まれたものが、いわゆる“落ちものゲーム”。その元祖であり最高峰でもあるのが『テトリス』だった。事実、テトリス以降に登場したパズルゲームは、どれほどの傑作であろうと、傲慢な言いかたをすればいずれもテトリスの匂いを払拭できずにいるのかもしれない。

テトリスの制作者がアレクセイ・パジトノフというロシア人であると聞いたときは、何ともいえないきな臭さを感じたが、それが逆に『テトリス』に神秘性を与えている。パジトノフ氏は現在、米国マイクロソフト社でエンタテインメントソフトの開発に従事しているそうだが、彼は極東の一部ユーザーがいまだに落ちものゲームに熱中している事実を知っているだろうか。落ちものゲームを支える特種なユーザー層は、けっしてゲーマーとはいえない女性たちだ。私が最近、20代のOLから受けた質問に「PS2で、私が持ってるPSの『ぷよぷよ』はできるの？」というものがあった。彼女は最新スペックのゲーム機で、長年遊び続けている『ぷよぷよ』をプレイすることしか考えていないという。こんな奇妙なユーザーを持つジャンルは、パズルゲームだけだと思うのだが。

014 ウェットリス 64

販売メーカー	イマジニア	発売日	1998年11月27日	価格	5,800円

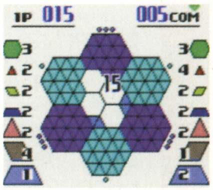


ブロックを組み合わせ土地を囲んで水を貯め、火の玉でその水を蒸発させる……とだけ説明すると非常にシンプルなゲームのようだが、3Dスティックの微妙な操作感覚が、そう簡単にはハイスコアを許してくれない。さらに、ときおり落ちてくる爆弾がブロックをアナログな形に破壊することにより、きっちりとブロックを組んでいけないのだ。久しく新鮮味のあるゲームが少なかったスタック型の傑作といえるだろう。

Wetrix

018 グローカルヘキサイト GB

販売メーカー	NECインターチャネル	発売日	1998年10月21日	価格	3,980円

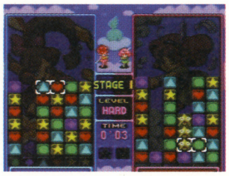


ランダムに割り当てられた三角形や四角形、台形などのピースを、一辺以上が接するようにしながら画面にはめ込んでいく『グローカルヘキサイト』。接した辺の数で点数が得られるが、最後まで残してしまったピースは減点対象となる。いかに自分のピースを使い、相手のピースを使わせないようにするか……理詰めで考えていかないと、難易度をコンピューターにまず勝上げたつことができない、本格的なパズルゲームだ。

GLOCAL HEXITE

015 パネルでポン NP

販売メーカー	任天堂	発売日	1997年11月1日	価格	1,000円



SFCのかなり後期のソフトとして発売されたことと、パズルゲームというジャンルの地味さゆえに、あまり光が当たることのなかった『パネルでポン』。せり上がるパネルをふたつずつ左右に入れ替えて、3つ以上を揃えて消す、とルールも地味。だが、偶然と必然の絶妙なバランスで成り立つ連鎖や、多段連鎖による積極的反撃など、本質的なおもしろさは別な次元で存在している。ぜひ対戦プレイで盛り上がってほしい。

Panel de Pon

019 進め！ 対戦ぱずるだま～闘魂！ まるたま町～ 64

販売メーカー	コナミ	発売日	1998年3月26日	価格	6,800円

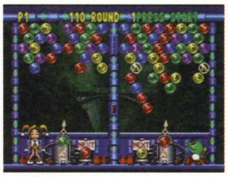


『ぱずるだま』と『とっかえだま』、『ころがしだま』がカップリング。『ぱずるだま』では、フィールドの上から2個1組で落ちてくる“たま”を縦・横・かぎ型のどれかに3つ並べ、消していく。隣接する“おおだま”が消えたときに変化する“こだま”を利用するのが連鎖のポイント。『とっかえだま』は、“たま”をひとつずつ自由な場所に移動させられるのが最大の特徴。組みかた次第で、かなりの大連鎖を起こすことが可能。

Susume! Taisen Puzzle-dama

016 パズルボブル64 64

販売メーカー	タイトー	発売日	1999年3月5日	価格	4,800円

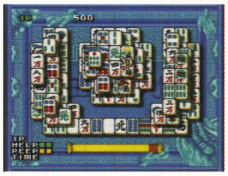


画面上部にぶどうのようにぶら下がった、カラフルなバブル。バブル発射台の角度を左右に変えてバブルを発射し、同じ色どうし3個以上くっつければバブルが消え、点数が入る。ビリヤードの要領で左右の壁を使ってうまく反射させ、奥のバブルを消せば、大量のバブルを一度に落として高得点を稼ぐことも可能だ。3Dスティックによる微妙な角度調節のじれったさと、バブルを一気に消したときの快感は病みつきになるはず。

Puzzle Bobble 64

020 上海Ⅲ NP

販売メーカー	サン電子	発売日	1997年12月	価格	2,000円



『上海』のルールは、積み上げられた麻雀牌のうち、各段の端にあり、上に積み重なっていない同種類の牌を2枚ずつペアで取っていき、すべての牌を取ればクリアー、というシンプルなもの。だが、数段に積まれた牌は、下に何があるかが見えないため、見えている牌を適当に取っていると、すぐに手詰まりとなってしまう。理詰めの頭脳と野生のカンの両方が同時に要求され、さらには運も必要となってくるぞ。

Shanghai III

017 ドクターマリオ NP

販売メーカー	任天堂	発売日	1998年6月1日	価格	2,000円



「同色が縦か横に4つ並ぶと、カプセルもしくはウイルスが消える」という基本ルールのもとに、ふたつのブロックで構成されるカプセルを回転させ、画面上に居座ったウイルスをすべて消せばステージクリアー。ブロックは片方を消すと、ちぎれたもう一方は下に落ちる。カプセルをうまく組み合わせて、いかに連鎖させるかがコツとなる。対戦プレイがもっとも熱く、もっとも楽しいというのは、任天堂のパズルゲームらしいところ。

Dr. Mario

021 すってはっくん NP

販売メーカー	任天堂	発売日	1999年6月25日	価格	4,200円



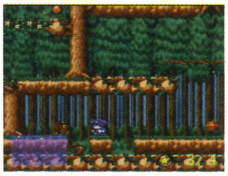
ちょっとコミカルな主人公キャラクター“はっくん”を操作して“虹のかけら”を手に入れていく『すってはっくん』。だが、虹のかけらはそう簡単には手に入らない。はっくんの特殊能力である“吸う”、“吐く”を駆使してブロックやアイテムなどを移動させ、これを利用しつつ虹のかけらを取っていこう。全部で120ステージが用意されているほかに、さらに難易度の高いEXTRAステージやタイムアタックもあるぞ。

Sutte Hakkun

022 POWERロードランナー NP

Power LODE RUNNER

販売メーカー	任天堂	発売日	1999年1月1日	価格	2,000円

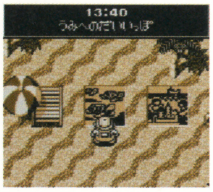


TVゲームだからこそ実現できた“追ってくる敵”というファクターを、おそらくは初めて採用したであろう『ロードランナー』は、まさしくアクションゲームの開祖といえるだろう。そのNP版でも、敵をかわし、穴を掘って埋め、ときには逆に利用して金塊を集めていくというシステムは昔から変わっていない。古典的ではあるが、逆に歳月を経てバランスの練り込みが行われているので、古くささは感じられないはずだ。

023 ピクロス2 GB

Picross 2

販売メーカー	任天堂	発売日	1996年10月19日	価格	3,000円

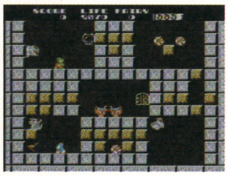


任天堂系のハードにおけるピクロスの歴史は、じつはGBから始まっている。場所を選ばず手軽に遊べるGBとピクロスとの相性は最高で、当然の選択であったとも言える。『マリオのピクロス』の続編にあたる本作では、ステージが進むと、4分割された絵を組み合わせると1枚の大きな絵が完成する。GBの画面の小ささを逆手に取ったこのシステムは秀逸だ。ちなみに前作も、NPでの書き換えソフトにラインアップされている。

024 ソロモンの鍵 FC

The Solomon's Key

販売メーカー	テクモ	発売日	1986年7月30日	価格	4,900円

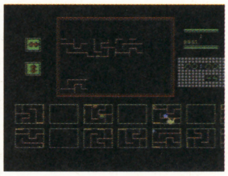


ファミコン黎明期に生み出された傑作パズルゲーム。プレイヤーは、移動の足場となるブロックを出したり消したりできる魔法使いを操作し、ブロックを組み合わせて出口を目指す。フィールド内を動き回る敵のタイミングを読まなければならない面や、ブロックを一定の手順で組まないと出口にたどりつけない面があるなど、近年のパズルゲームにおいて採用されているシステムの基礎ともいうべきものが見て取れる。

025 きね子 DS

KINETIC CONNECTION

販売メーカー	アイレムソフトウェアエンジニアリング	発売日	1986年11月28日	価格	3,300円



用意された四角いピースは、最少でわずか16個というジグソーパズル。だが、絵が動き、さらにピースが上下左右に反転できるとなると、難易度は飛躍的に上昇する。動きを見極め、位置を予測して仮説を立ててピースを配置する……と言うと簡単そうに聞こえるが、実際には予想以上に難しく、完成したときの喜びと達成感はかなりのもの。『きね子』は、TVゲーム以外では実現しなかったジグソーパズルといえるだろう。

026 ファイヤーエムブレム トラキア776 NP

FIRE EMBLEM THRACIA 776

販売メーカー	任天堂	発売日	2000年1月21日	価格	5,200円

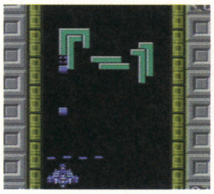


「これはシミュレーションRPGでは？」という意見も多いはず。だが、ユニットの移動順や場所を間違えるとアイテムが手に入らない、というパズル的頭脳を要求される点、さらに詰め将棋ならぬ“詰めエムブレム”なる遊びかたが存在することから考えても、『ファイアーエムブレム』シリーズはパズルゲームとも言える、という見解に至ったのだ。ジャンルを超越して他ジャンルとしても通用するソフトの好例である。

027 クォース FC

QUARTH

販売メーカー	コナミ	発売日	1990年4月13日	価格	4,900円



画面の上から下に向かって流れてくるブロックに対してブロックを一発ずつ打ち込み、四角形を作る。四角形を大きくするほど高得点となるので、ブロックを打ち込む場所や順番を考える必要がある。また、熱くなってボタンを連打しないように注意しなければならない。アーケードからの移植だが、固定画面型のパズルゲームが中心だった当時においては、シューティング的な味付けもあって斬新なシステムだった。

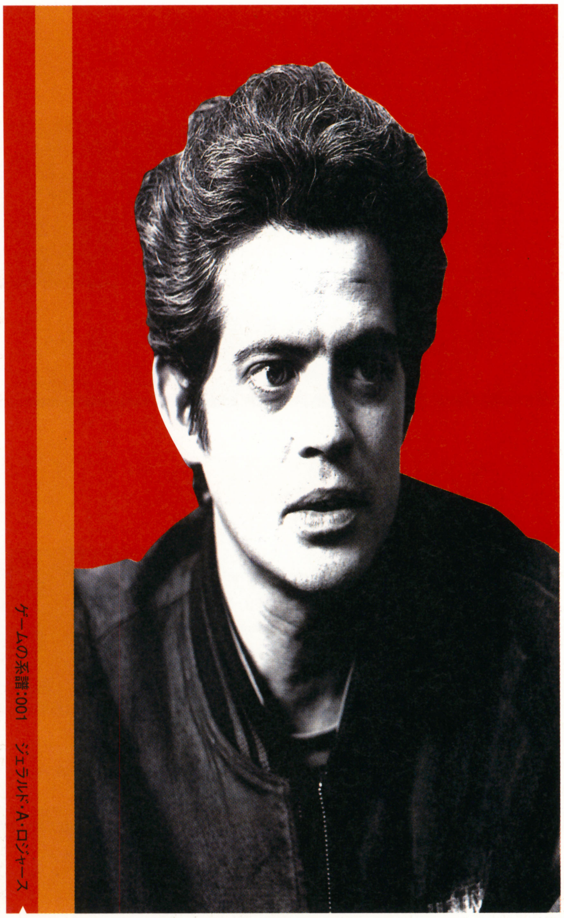
column

パズルゲームの未来を勝手に予想

パズルゲームには時折、意外な傑作が登場する。比較的新しいところでの話題作というと、『XI（サイ）』や『GUNPEY』あたりになるだろうか。とはいうものの、まったく新しい遊びかたを提示した新作が登場しにくいジャンルの代表といっていいのも、またパズルゲームだと思う。

その動かぬ証拠として、半ばキャラクターに頼った新作がひんぱんにパズルゲームとして登場していることが挙げられるだろう。マリオやヨッシーといった任天堂のキャラクターはもちろんのこと、ミッキーマウスやたれぱんだ、藤崎詩織や真宮寺さくらまでがパズルゲームの主役を飾っている。口の悪いプレイヤーにかかれば、安易なゲームの売りかたということになってしまうのだろうが、それぞれのキャラクターを活かした演出がなされているものに関しては、もっと評価されてもいい。ブームが終わった後、中古ソフトコーナーにあまりの安値でこうしたソフトが山積みされた様は、見ていて切ない。しかし、今後も人気キャラクターが世に登場すれば、必ず彼らが主役のパズルゲームが売られるという歴史は、半永久的にくり返されるはずだ。

というとパズルゲームの将来は悲観的に見えるかもしれないが、ミニゲームとして重宝されるという側面は無視できない。あくまでもゲームの本編とは関係のない小ネタ的扱いだが、あれば絶対やってしまう。ミニゲームで初めてパズルゲームをやったというプレイヤーも、少なからずいるだろう。同様のジャンルがカードゲームだ。脇役としての地位をこの強力なライバ



ゲームの系譜:001 ジェラルド・A・ロジャース

テトリス神話を継ぐものが夢見る、パズルゲームの未来

~株式会社ビーピーエス取締役 ジェラルド・A・ロジャース氏インタビュー~

全世界で5000万本以上が販売・配信されたパズルゲームの金字塔、『テトリス』。旧ソ連の伝説的クリエーターであるアレクセイ・パジトノフ氏が生んだシンプルなパズルゲームは、さらなる進化をとげてユーザーを吸引している。その『テトリス』の最新形態を開発したジェラルド・A・ロジャース氏に、『テトリス』、そしてパズルゲームの進んでいく形を占ってもらった。

――ジェラルドさんは日本語がとても堪能ですね。ご出身はどちらなんですか?

ジェラルド　オランダ生まれのニューヨークとハワイ育ちです。途中で出たり入ったりしていますが、11歳半ばくらいから日本にいます。日本の中学と高校を卒業しました。

――コンピューターゲームとの出会いはいつ頃だったんでしょう?

ジェラルド　高校の頃、ゲームセンターで『スペースインベーダー』(*注1)や、アタリの『ミサイルコマンド』(*注2)をプレイしたことをよく覚えていますね。

――以前はPC用ソフトの開発をなさっていたそうですが、初めて手がけたゲームソフトは何ですか?

ジェラルド　本格的にゼロから開発に携わったのは、PS用ソフトの釣りゲーム『フィッシャーズ・ロード』と『ザ・ネクスト・テトリス』(*注3)です。GBでは、2000年発売予定の『THE BLACK ONYX DX(仮)』。以前からあったタイトルをいまふうに組み直したものだと、SFCの『スーパーボンブリス』があります。

――以前からあったパズルゲームを新しくアレンジする場合、注意するポイントとしてはどんなものが挙げられますか?

ジェラルド　どのゲームも、基本は『テトリス』になってしまいます。何よりも『テトリス』の完成度が高いですから、過剰すぎるアレンジは必要ないと思います。たとえば、囲碁はふたりでプレイするゲームです。これを、テレビゲーム上で再現するからといって、3人でプレイできるモードを入れたとしたら、やりすぎでしょう。これと同じように、守るべきルールを崩さないことですね。

――具体的に『ザ・ネクスト・テトリス』では、どこが新しくなったのでしょう。

ジェラルド　『テトリス』は現在では、囲碁とか将棋、チェスなどのゲームと同格に認知されていると思います。クラシック(*注4)の『テトリス』の基本的ルールは、ランダムでピースが落ちてくることですよね。そこに、囲碁でいう“定石”や“布石”(*注5)のように、さきの展開をシミュレートできるピースを、決められた順番で落ちてくるようにしました。つまり、目的を持たせたピースを落とすことで、戦略性とパズル性を強くしたというわけです。

――プレイヤーとしての目から見て、『テトリス』に対してはどんな印象を持っていましたか?

ジェラルド　最初は「眠くなるゲームだな」と(笑)。でも、気がついたらプレイしているうちに夜が明けていた(笑)。パジトノフさんも、『テトリス』がこんなに広まると思わなかったそうです。ロシアのテーブルゲームである『ペントミノ』(*注6)をコンピューターでできるか、試してみただけだそうですから。

――最初に『テトリス』をプレイしたときの、対戦モードのおもしろさが印象的でした。

ジェラルド　僕は、ゲームはふたり以上でやるものと思っているんです。ひとりでやるゲームは、単なる暇つぶしにすぎない。ゲームをプレイすることは、普段ひとりでは得られない経験をすることなんです。例えば、レースゲームが得意な子は、免許を取るときに教習所の成績がいいだろうし、囲碁をやる人はつねに相手の先を読む洞察力が養われているはず……というように、本来、ゲームは生活する上での重要なものを育てているはずなんです。ただし、最近はそうとも言い切れないゲームもあるようですが。

──パズルゲームには、計算できる数学的なおもしろさもあると思います。

ジェラルド　僕の考えでは、人間にはカオス、つまり混とんとしたものを整理整頓したくなる本能（*注7）があると思うんです。そういう意味で、幾何学的要素が強いパズルゲームは、ほかのジャンル以上に本能をくすぐる部分が強いでしょう。

──ところで、ジェラルドさんが最初に出あったパズルは何でしたか？

ジェラルド　パズルの定義（*注8）が難しいですよね。クロスワードやジグソーパズルのようなものなどをどう定義するか……アメリカにもいろいろなパズルがありましたから。それと、チェスはパズルに入るのかな？　僕の父は、チェスのプロだったんですが、当時の仲間に囲碁を教えてもらったらハマってしまったらしくて、それが日本に来るきっかけになったようです。驚くことに、最初に見た碁石は、オレンジ色と緑色の石だったとか(笑)。父は、兄弟の誰かに囲碁のプロになって欲しかったようですね。

──パズルゲームというのは、テレビゲームのジャンルのひとつとなるほどいろいろなソフトが登場しましたが、『テトリス』以外におもしろかったソフトというと？

ジェラルド　つまらなかったソフトのほうが多い気もしますが(笑)、ちょっと古いけど『ソロモンの鍵』なんかはよかったですね。ほかには、パズルじゃないけど、いまは『ポケモン』。流行ってるからではなく、おもしろいからやっています。僕は、ゲームは子供と遊ぶほうが楽しいんです。子供の集中力は、短いようで長い。「つまらない」と感じるとアッという間にやめてしまうけど、面白ければ何年越しででも遊ぶ。それは、『ポケモン』を見ればわかると思います（*注9）。パズルゲームに限ったことではなく、時代の変化を加味した上で、子供の感覚を研究することは大事ですね。大人だって、肉体が年を取っても、心が年をとったわけではないはずです。やることや守るものが多くなっただけの子供なんですよ。子供の感覚を無視したら、おしまいでしょう。

──作り手として、パズルゲームにとって大切な要素は何だと思いますか？

ジェラルド　ご褒美は何なのか、何を持って悲劇とするのか……つまり、成功と失敗を明確にすることですね。

──ジェラルドさんは作り手であるがゆえに、パズルゲームをプレイしているときに、たとえば解法やゲームの構造が見えたりして、おもしろくなくなってしまう瞬間というのはありますか？

ジェラルド　めったにありませんね。新しいソフトが出るとそちらをやってしまう、というのはありますけど、その前にやっていたゲームはちゃんととっておきます。パズルゲームを一度解いたからといって、その解法を一生覚えてるわけではないでしょう。人間の頭は、時間が経つと必要のなくなった情報を忘れてしまうものですから、時間をおいてまたプレイすれば楽しめるはずです。

──最近では、インターネットを使っての対戦ゲームも流行っていますが、これについてはどうお考えですか？

ジェラルド　ネットゲームでもおもしろいものはありますが、相手の反応が見えないと、やっぱりつまらないですね。ゲームを通じて、人と人とのコミュニケーションを深めることが重要で、それには相手の顔が見えたほうがいいと思うんですよ。

──それでは最後に、ジェラルドさんにとって『テトリス』とは何でしょうか？

ジェラルド　数学、音楽、そして『テトリス』は世界共通の言葉だと思います。その中でも、いちばん単純なものが『テトリス』なんです。数学は、まず数式を覚えないとダメ。音楽も、やろうとすると楽器が欲しくなる。でも『テトリス』は、その場にあれば、誰でもすぐできます。それにゲームはこのさき、よりポータブルなものになっていくんじゃないでしょうか。というのも、10年前にはゲームは子供に悪い影響を与えるものだと思っていた人が、いまではゲームに対していい印象を持つようになってきている。子供がいろいろな場所でGBをプレイしていても、不快に思う人も少なくなっているでしょう。だから、『テトリス』がよりいろいろな場所でプレイされる機会は増えると思いますよ。

──工夫次第では、老化防止にも活用される可能性もあるかもしれませんね。

ジェラルド　『テトリス』は頭と指を使う体操のようなもので、老化防止に役立つと思います。そして、障害者にも簡単にできるように、技術的に徐々に進化していくはずです。コントローラーが必要なくなって、音声認識でピースを動かすとか、画面を視線で追うだけでピースが移動できる、というようにね。じつは、僕には夢があるんですよ。車輪というのは、誕生してから4500年以上の歴史があるのに、作った人は誰だかわからない。僕も、自分の名前は残さなくてもいいけれど、人間の歴史に役立つものを作りたいんです。それが、『テトリス』と関係するものならいいですね。

（'99年11月29日、BPSにて収録
／聞き手・構成：行谷則敏、ファミ通64+編集部）



注1：1978年、タイトー社より発売。敵であるインベーダーをひたすら攻撃する。自機は左右にしか動かず、使うボタンもひとつだけとシンプルそのものだが、それまでのテレビゲームになかった攻撃性が受けて、社会現象になるほどの爆発的なヒットとなった。

注2：1980年、アタリ社より発売。“トラックボール”と呼ばれる球状のコントローラーでターゲットを動かし、都市に向かって放たれたミサイルを迎撃し、都市を守るというゲーム。独特の操作性と、敵のミサイルを撃破したときの爆風を利用するシステムが人気を呼んだ。

注3：1999年1月7日発売。PS用ソフト。ブロック全体が下にずれるときに、積み上げられたブロックのすき間の上にあるブロックが落ちてはまる、という“カスケード”システムの採用により、4ライン以上を同時に消すことができ、爽快感が増している。

注4：初期型の『テトリス』を指している。このあとに出てくる“ピース”という単語は、我々が“ブロック”と呼ぶものと同義語なのだが、じつは“ブロック”はカタカナ英語。こうした部分でジェラルド氏がネイティブスピーカーであることがうかがわれる。

注5：いずれも囲碁の用語。“定石”は、その局面で最善とされる一定の石の置きかた。“布石”は序盤において先を見越して石を打っていくこと。

注6：ロシアに古くからあるパズルゲーム。

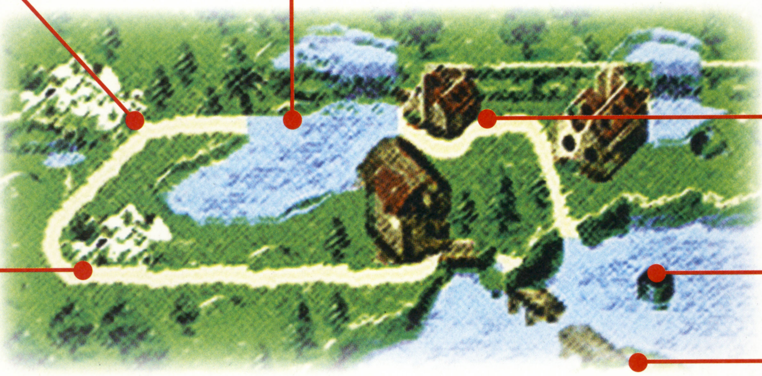
注7：例えば、本棚の本をつい背の高い順から並べ替えたり、四角い箱をすき間なくピッタリと納めたときにスッキリした感覚を味わったり、という経験をしたことはないだろうか。『テトリス』はそういった部分を刺激するゲームなので大ヒットした、という説もある。

注8：「ある特定の解法があり、固有の解答を導き出すもの」というのをパズルの定義とした場合、『テトリス』というのはパズルゲームの範疇から外れてしまうことにもなる。何をもってパズルと分類するかというのは、意外に難しいところなのである。

注9：『ポケットモンスター赤・緑』が発売されたのは1996年2月27日。発売から4年を経たソフトがいまだに売れ続けているというのは、ゲームソフトとしては極めて珍しい例と言えるだろう。

任天堂
2000年1月28日発売
価格 3,800円（税別）

楽園へようこそ!!



参加費用

3,800円（税別）おひとり様

2000年1月28日より
随時受付中

※ツアーに必要なもの
ゲームボーイカラー、単3乾電池2本

主催:任天堂　協賛:レア社

ドンキーコングランド ロストワールド探険ツアー

DONKY KONG LAND-LOSTWORLD ADVENTURE TOUR

みなさまドンキーコングランドへようこそいらっしゃいました。このたびは、ロストワールド探険ツアーに参加いただきましてありがとうございます。楽園でくり広げられるすてきな冒険をたっぷりと楽しんでくださいませ。なお、ご参考までに各ステージのポイントをのせておきましたので、冒険にお役立てください。それではみなさまよい旅を。

ドンキーコングランドに棲息する生き物たち

- **カービン**　上から火の玉を落としてきます。倒せないのでよけていきましょう。
- **クチャカ**　バクダンを投げます。着弾地点を見きわめ、通りぬけましょう。
- **クラスプ**　ロープの上をいききしています。ジャンプでよけていきましょう。
- **クランプル**　ディンキーはふみつけで倒せます。ディクシーはタルを使いましょう。
- **クリンプ**　まえからの攻撃はダメです。ふみつけか後ろからの攻撃です。
- **クルーシャ**　体あたりしてきます。ふみつければただのタルに変わります。
- **ココ**　水中を泳いでいます。距離をとってぶつからないようにしましょう。
- **コプター**　上空から飛来して攻撃してきます。ふみつけ攻撃が有効です。
- **コブル**　これといった特徴はありません。どんな方法でも倒せます。
- **スキッタ**　寒い地方に出現します。倒しかたはお好みでかまいません。
- **スニーク**　通路をウロチョロしています。小さいので見落としに注意です。
- **ニッド**　攻撃はしません。上にのってジャンプ台のかわりに使えます。
- **ニックナック**　空中に止まっています。ふみ台として移動の手段に使えます。
- **バウンティバス**　水中を遊泳しています。ココより大きいので接触に注意しましょう。
- **バズ**　ノコギリが全身を守っています。タルをぶつけて倒しましょう。
- **バズーカ**　タルを発射します。倒せないので逃げるのがいちばんです。
- **バッザー**　海底の黄色のパイプから、一定の間隔で飛び出してきます。
- **ブーティーバード**　タルを使って攻撃しましょう。倒すとバナナを出します。
- **ブリッスルズ**　背中はハリでおおわれています。正面からの攻撃が有効です。
- **ミンキー**　木の実を投げてきます。さっさと通りぬけるのが得策です。
- **リコイル**　通路で飛び跳ねています。着地地点を見きわめましょう。
- **リラーチ**　水中を浮遊しています。遠ざかったら横を通りぬけていきましょう。
- **レンギン**　穴から一定間隔で飛び出してきます。よけるのがいちばんです。

ドンキーコンググランド案内

ステージ内容

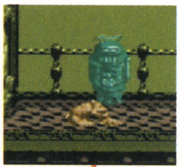
ドンキーコングランドには6つのステージがあります。各ステージは、6つのエリア、ボス戦、リンクリーのかくれが、クマさんのお店で、それぞれ構成されています。

エリア1～6



各ステージには6つのエリアがあります。冒険のメインとなる場所です。海、山、川はもちろんのこと、常夏から極寒と、バラエティー豊かな土地をめぐります。

ボス戦



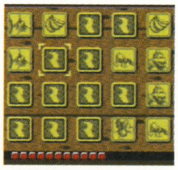
ステージの最後にボスが待ちうけています。ボスを倒さないとつぎのステージにいけません。攻撃パターンをつかみ、弱点を見つけましょう。

リンクリーのかくれが



リンクリーばあさんに会えばセーブができます。エリアをクリアーしたら、道を戻ってセーブしておきましょう。冒険の成功の秘けつはマメなセーブです。

クマさんのお店



一定のボーナスコインがあるとトランプゲームができます。クリアーすればDKコインや時計がもらえます。時計はロストワールドに入る際に必要になります。

エリア内容

ゴールに入ればエリアをクリアーできますが、完全なクリアーにはいくつかの条件があります。それはDKコインとふたつのボーナスコインの獲得です。

DKコイン

DKコインはコインという敵が持っています。鉄のタルを使って倒せばいいのですが、正面からの攻撃はききません。壁をうまく利用して、コインの背中にタルをあてましょう。



ボーナスステージ

エリアのどこかにボーナスバレルが隠れています。それに入ればボーナスステージに行けます。提示される条件を満たせば、ボーナスコインを手に入れることができます。



コインをさがせ!!



わるいやっちを やっつけろ!!



ほしをあつめよう!!

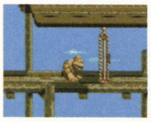
タルとアイテム

エリアの途中にはさまざまなアイテムが落ちています。とくに、鉄のタルとアニマルフレンドのタルは、画面の切りかえによって復活するので、何度でも利用できるでしょう。



ゴールフラッグ

ゴールに入りフラッグが上がるとエリアクリアーとなります。DKコインとふたつのボーナスコインを持ってゴールすれば、マップ画面の右下にと！のマークがつきます。



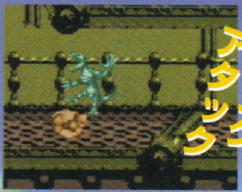
ドンキーコングランドの歩きかた



DINKY KONG

ディンキーコング

赤ちゃんコングといえども、パワーはドンキーゆずり。得意技はローリングアタック。地面を転がって敵をけ散らします。また、ローリングアタックからジャンプにつなげれば、大ジャンプが可能となります。



ローリングアタック

アクション5つのこころえ

走る

Bボタンを押したまま移動すると走ります。走っている途中にタルがあると、かってにつかんでいってくれます。



泳ぐ

水中ではAボタンを連打することで上昇します。Bボタンを押していると少し速く泳げるようになります。



ジャンプ

障害物をよけたり、高いところの移動に使います。走りながらジャンプすれば、大きく飛びます。また、敵の上にのれば、ふみつけ攻撃となります。



ロープアクション

ロープにつかまり移動できます。Bボタンを押していると速く移動できます。Aボタンと+字キーの下でロープからおりられます。



タルアクション

Bボタンでタルをつかみ、はなすとタルを投げます。タルを敵にぶつけて攻撃できます。+字キーの下を押すとタルをおきます。





DIXIE KONG

ディクシーコング

ディンキーほどのパワーはありませんが、背中になびくポニーテールが威力を発揮します。攻撃に使えるのはもちろんですが、プロペラのように回転させて、空中をゆっくりおりることができます。



ポニーテールスピン

コットントップみさき

AREA 1-1 赤いふなつきば

上空と水中にタルやアイテムが隠れている。ロープ付近はとくに要チェックだ。簡単なステージなので、いろいろなアクションを試してみよう。

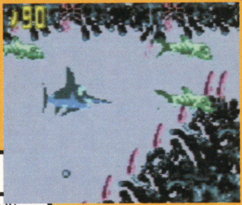


↑上に行けばDKコイン、真ん中を進めばゴール。

- DK: Gパネルの右上のタルに入る
- B: ❶Oパネルから水中を左へ進む ❷ふたつ目のロープの右上
- バナナ: スタート地点の上と、Gパネルから水中の右奥に1UP。最初のロープの上にワープタル

AREA 1-2 バッザーの湖

スタートしたら左下にあるタルでエンガードに変わろう。とはいえ、水中は動きづらい。とくに、上下の移動は視界がせまくなるので、少しずつ進むこと。



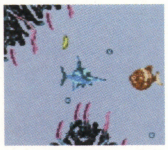
↑せまい通路は、バッザーのぁとを追いかけていけば安全。

- DK: Gパネルの上の通路の奥
- B: ❶第1のアニマル禁止サインの左奥 ❷ゴール手前の分岐を下に進む
- バナナ: 細い通路のバッザーの穴。左側の穴にはワープバレル、右側には隠れタル大砲が



カジキの エンガード

水の中で頼りになるエンガード。得意技はするどいハナによる攻撃。ただし、真っ直ぐヒットしないとダメージを受けてしまうぞ。

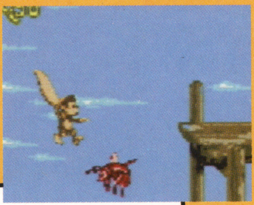


↑水のステージで大活躍。軽快に水中をスーイスイ。

リンクリーのかくれが

AREA 1-3 フォードノックス

ボーナスバレルをめざすなら、上の通路を進んでいかなければならない。空中にいるニックナックをふみ台にして、上の通路を進んでいこう。

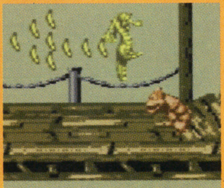


↑ニックナックの上に飛びのり、先の通路に移動しよう。

- DK: ゴール手前の通路
- B: ❶バナナをたどり、コブルのいる通路の右上に大ジャンプ ❷コンティニューバレルを過ぎ、最初の通路の穴に落ちる
- バナナ: スタート地点のバナナ矢印にしたがって下りるとKパネル。水中を左に進むとエンガードバレルがある

AREA 1-4 トータルリコイル

リフトとロープを伝って上へ上がっていく。途中、鉄のタルが見つかるだろう。このタルを使って、敵を倒していこう。



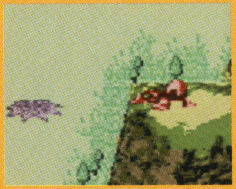
↑ゴールまぢかの通路には、左右に飛びはねるリコイルがいる。

- DK: 2ヵ所目のリフトのある通路を左に進む
- B: ❶スタート地点の上にある隠れタルに入る ❷最後のリフトの上
- バナナ: 上下に分かれた通路の下にOパネル。コインの上にある1UPは大ジャンプで取れる

クマさんのお店

AREA 1-5 ココのすいろ

バナナ矢印は気にせず、右に進みニックナックを使って上へ上がっていこう。コインを倒したらすいろを進み、スクイッターに変身だ。



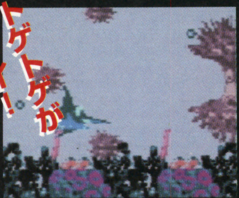
↑タル大砲のある場所は、上のほうにクモの巣をはろう。

- DK: Kパネル横のニックナックを伝って上へ
- B: ❶ふたつ目の山の右すぞ。スクイッターで上へ ❷ゴール手前のすいろの左奥
- バナナ: スクイッターバレルの上のブーティーハードを倒すとNパネル

BOSS

みさきのばんにん バーボス

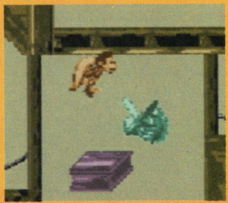
リラーチを攻撃して、バーボスにぶつけよう。2匹目のリラーチは接近してくるので、左奥でたいき。3匹目のリラーチはしつこく追ってくるが、バーボスの中心に止まるようにうまく誘導しよう。



↑3方向にはき出す貝は、上か下に移動してよけよう。

AREA 1-6 命がけのリフト

ゴール手前の3匹目のブリッスルズは急に背中を向ける。ジャンプでこえるようにすれば安全だ。



↑リフトの上でジャンプしてバズをよけよう。にがてな人は鉄のタルをここまで運んでこよう。

- DK: 3つ連続するリフトで上の通路へ
- B: ❶バズのいるリフトを上がって右の通路の奥 ❷ゴール手前のリフトの上の隠れタルに入る
- バナナ: 最初のロープ地帯の右下と、2番目のロープ地帯の左上にベアーコイン



クモの スクイッター

強力なクモの糸で敵を一撃。さらにクモの糸をはいたあとにセレクトボタンを押せば、あっというまに足場に早がわり。高いところへも上れちゃうのだ。



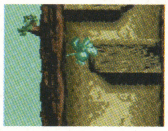
↑クモの糸は数秒で消えてしまう。そのまえにつぎの足場を作って移動だ。

● DK :DKコインを持つコインの場所　B :ボーナスバレルの場所　バナナ :1UPや KONG プレートなどの位置　:ボーナスステージの種類



オウムの スコークス

高いところはスコークスにおまかせ。空を自由自在に飛ぶことはもちろん、口からはき出すタマゴはバズ攻撃にうってつけ。



⬆上昇するにはAボタンの連打が必要。飛ぶのは疲れます。

AREA 2-1 サンゴの森

上や下へ進むときは、リラーチに追突しないように気をつけよう。少しずつ移動して、リラーチの位置を確認すること。また、ステージ後半におそまきながら、エンガードバレルが見つかるぞ。



⬆最初の分岐は上がオススメ。リラーチの右横に1UPもある。

- DK: コンティニューバレルを過ぎて、左の通路奥
- B: ❶ 2連のバッザーの穴がある場所の下 ❷ ゴール手前の分岐を下に進む
- ふたつのバナナ矢印を過ぎ、バウンティバスが2匹泳ぐ右上の空間に1UP

AREA 2-2 ミンキーのいたずら

木の枝の部分にはスニークがいる。スニークがいないところに飛びうつろう。また、スコークスにかわったさきはバズのつづく道。タマゴを出して1匹ずつしとめていこう。一気に上昇すると危ないぞ。

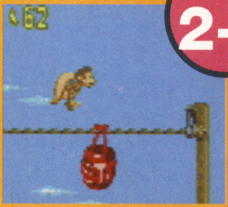


⬆タルに隠れて移動すれば、ミンキーの木の実弾はこわくない。

- DK: ゴール手前の木の上にある隠れタルに入る
- B: ❶ コンティニューバレルの左の木の下 ❷ バズが上下に2匹いる場所の右の木の最上部
- スコークスバレル横の木を上がり、右側に出て上のつきあたりまで進むとⓃパネル

AREA 2-3 クラスプロープ

ロープにいるクラスプはジャンプでこえよう。このときBボタンを押して速く移動するとクラスプに追いつかれない。ただし、ロープから落ちると水中のリラーチにぶつかる危険があるので注意しよう。



⬆クラスプが連続するので、ジャンプの用意をおこたるな。

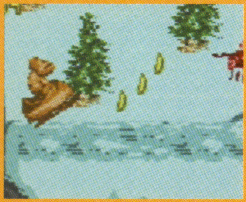
- DK: スタート地点の左
- B: ❶ ロープが1本だけある通路の穴に落ちる ❷ 3ヵ所目のロープ地帯をぬけ、上の通路のタル大砲へ
- スタート直後、水中を左に進むとバナナの上に隠れ1UP。ⓀとⓃのパネルはロープの上

クレミス大へいげん

リンクリーのかくれが

AREA 2-4 とめられない とまらない

コースターにのって進む。ジャンプ以外の操作はできないぞ。前方の敵や障害物をす速く確認すること。クリンプとスキッタは、ジャンプでふみつけて倒してしまおう。速めのジャンプが秘けつ。



⬅バズをこえたらすぐにジャンプ。ニックナックの上に出るぞ。

- DK: ゴールをジャンプでこえ、通路の先へ
- B: ❶ Ⓖパネルの近くの裂け目 ❷ コインのいる場所の鉄のタルの上
- パネルを取りそこねたら、コースターを降りたあとに徒歩で取りにこよう

クマさんのお店

AREA 2-5 かわべの大あばれ

前半はニックナックを利用して進むのがポイント。後半はブリッスルズが出てくるのでふみつけ攻撃はひかえよう。途中に置いてある鉄のタルを使うといい。バズも一掃できる。

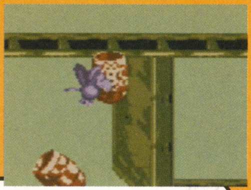


⬆鉄のタルを使ってバズを倒し、水路に落ちよう。

- DK: スタート直後の通路
- B: ❶ 最初の水路の左奥 ❷ 鉄のタルが連続する水路の中
- Ⓚパネルの近くのニックナックを連続してふみつけて上にいくとタル大砲で一気に進める

AREA 2-6 スコークスのすいしゃごや

スコークスに変身してひたすら上に上がっていこう。途中、もう一度スコークスバレルが出てくるので、ダメージを受けていたらタルに入って回復しておくといい。



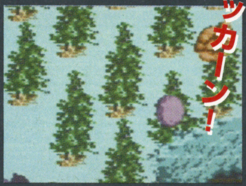
⬅最初のボーナスバレルは、スコークスになってから入ろう。

- DK: タル大砲で上がった場所
- B: ❶ コインのいる場所のタル大砲の右上 ❷ 上の通路の右側のアニマル禁止サインの横
- 十字路の通路の右にⓃプレート、左にベアーコイン

BOSS ゆきのかいじん ブリーク

雪玉ドッカーン!

ブリークは雪玉を投げつけてくる。戦闘に突入したら、右の家の屋根に上がろう。屋根に向かってきた雪玉はジャンプでかわすこと。そのあと屋根にタルが現れる。す速くタルをつかみ、ブリークにぶつけてやれ。



⬅ブリークをよく見て、雪玉の出る方向を見きわめよう。

クレムウッドの森

AREA 3-1 タルでたきのぼり

ブースターバレルで上をめざそう。バレルからおりるときは通路の敵に気をつけること。敵の上に着地すれば、移動と攻撃が　同時にできて一石二鳥だぞ。



⬆ディクシーのポニーテイルスピンで空中を探そう。

- DK: 鉄のタルを過ぎ、上の通路を左へ進む
- B: ❶Ｋパネル右のニックナックで移動した先 ❷ブリッスルズのいる通路を左に進み、バナナの下へ
- ❶のボーナスバレルの下の通路に1UP。ステージの左側にベアーコイン2枚

AREA 3-2 クラクラがけっぷち

クランプルはディクシーのふみつけでは倒せない。ここはディンキーで進むほうが便利。もし、ディンキーが使えない場合は、近くの鉄のタルを利用しよう。

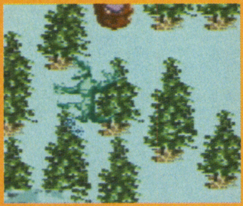


⬆ロープからおりるときは、下に敵がいないか確認しよう。

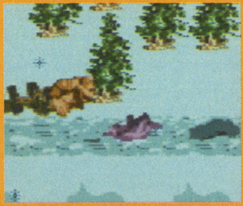
- DK: コンティニューバレルを過ぎ、鉄のタルの右下
- B: ❶上下にのびるロープが最初に出てくる場所の左手 ❷Ｇパネルを過ぎて、いちばん下までおりる
- ❶のボーナスバレルの下にＯパネル。

AREA 3-3 ゆきやまのおとし穴

地面が滑るので、一気に走っていくと敵にぶつかりやすい。とくにクリンプは危険。段差のあるところでは歩いて進んだほうが安全だ。



⬅4つ目の家の上にタル大砲がある。スキッダをふみつけて入ろう。



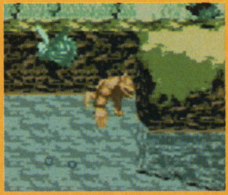
⬅小さな穴からレンギンが飛び出してくる。急いで通りぬけよう。

- DK: コンティニューバレルをこえた通路の途中
- B: ❶3番目の穴に落ちる ❷Ｎパネルの先の穴に落ちる
- 1、2番目の穴に1UPとＯパネル。ゴール先の穴に1UPがふたつ

クマさんのお店

AREA 3-4 ひょうめんのドキドキ

すいろを通るか、上の道を進むべきか。スピードを求めるなら上の道。ただし、いろんな敵が現れるので気がぬけない。倒すより、ジャンプでこえたほうがリスクは少ないぞ。



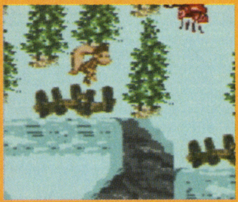
⬅水から上がるときは、頭上のバズに気をつけよう。

- DK: タル大砲とＮパネルの下
- B: ❶スタート地点から左に進む ❷Ｏパネルのあるがけの左側を落ちる
- 2番目のすいろの左奥と、コンティニューバレルの先のすいろの右奥にベアーコイン

リンクリーのかくれが

AREA 3-5 レンギンのにわ

正面からレンギンが滑ってくる。発見が遅れると体あたりされてしまうぞ。いつでもジャンプできるようにしておこう。もちろん、レンギンの出てくる穴はさっさと通りすぎよう。



⬆❷のボーナスバレルは見つけにくい。ニックナックを見落とすな。

- DK: ゴールをこえて先に進む
- B: ❶スタート地点の左にある家の屋根から上へジャンプ ❷最初に現れるニックナックをふみつけ、左へジャンプ
- コンティニューバレルの先、通路のくぼみにベアーコインとＮパネルがある

AREA 3-6 レッドウッドで大あばれ

ロープのある場所は、ロープを伝っておりるように。落ちて進むと、飛んでいるバズにぶつかる危険がある。また、道が分岐する場所では、上の通路を進んだほうがお得。近いし安全だ。



⬅ニッドで上の通路へ進めば、ミンキーゾーンをパスできる。

- DK: 2番目と3番目に現れるニッドで上へ進む
- B: ❶最初に現れるニッドの左下の通路 ❷Ｇパネルのすぐ下の場所に隠れている
- 最初のニッドの上とＧパネルの上に1UP。スコークスバレルの右上にＯパネル

BOSS どくグモ アリック

アリックは弾をはくと上下に動く。このときが攻撃のチャンス。下がってきたところを、ジャンプでのっかろう。そのあとアリックは飛びはねるので、走って下をくぐりぬけてやりすごそう。

ピョンピョンはねます



⬅右か左かに移動して、アリックがおりてくるのを待とう。

●DK:DKコインを持つコインの場所　B:ボーナスバレルの場所　:1UPやＫＯＮＧプレートなどの位置　:ボーナスステージの種類

AREA 4-1 きけんなジャングル

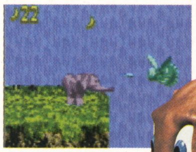
動くロープが登場。途中でとまれないので、とっさに判断して敵をかわさなければならない。ロープの上と下に移動して、バズをよけていこう。また、後半はブリッスルズが連続で現れる。攻撃は慎重に。


⬆がけに向かってタルを投げたら、すぐコインのほうへジャンプする。

ゴール手前の通路
❶ 最初の動くロープの下。ポニーテールスピンでいけば簡単
❷ タル大砲がこえる穴の右側に落ちる
ボーナスバレルに入ると、N と G のパネルを通りすぎてしまう。取る場合は道を戻ろう

象の エリー

気は優しくて力持ち。大きなからだを活かしたふみつけ攻撃はもちろんのこと、長いハナからふき出す水で、敵をはね飛ばす。十字キーの上と下を押せば、水の発射角度をかえることができるのだ。


⬆水は放物線を描いて飛んでいく。着水地点をおぼえよう。





AREA 4-2 足元に気をつけろ

エリーに変身して敵を倒して進んでいこう。岩の足場は、一定時間で落ちてしまう。すぐにつぎの足場に飛びうつること。失敗しても、画面を切りかえて戻ってくれば足場は復活するぞ。


⬆岩の足場に飛びうつるとき、Bボタンは離しておこう。

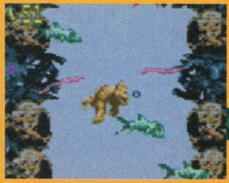
最上段の通路の右奥
❶ コンティニューバレル左下。岩の足場を伝っていく
❷ コインのいる場所の手前のさけ目に落ちる
ブーティーバードを倒すと N パネルが出現する



オランガタンガ湖

AREA 4-3 湖のめいろ

ここで気をつけたいのは、リラーチとバッザー。いきなり現れて、ヒヤッとする思いをすることだろう。少し進んでは立ち止まるというパターンで進めば、近づいてくる敵を発見しやすい。


⬆恐怖のバッザー通り。バッザーがいっせいに出てきたところを抜けよう。

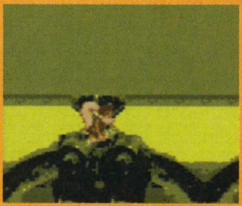
O パネルを過ぎ、バナナ矢印の右側
❶ O パネル右の通路の奥
❷ アニマル禁止サインの右下の通路
N パネルはアニマル禁止サイン右上の通路の左側のくぼみにある



▶▶ リンクリーのかくれが ▶▶ クマさんのお店

AREA 4-4 ファイヤーボール カービン

このステージの強敵はバズーカ。倒せないのでよけていくしかない。出現場所は、❶のボーナスバレルの手前、アニマル禁止サインの少し先、コインのいる通路の手前だ。場所をおぼえておこう。


⬆黄色い地面はダメージを受ける。あいだの細い部分は大丈夫。

リフトがある通路で左の道に進む
❶ コブルが3匹いる通路の上。スクイッターで上がる
❷ N パネルの横のタル大砲で上がったロープの左側
スクイッターバレルの左下に1UP。壁のすみにおりればダメージを受けない



AREA 4-5 木のぼり大さくせん

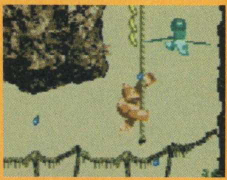
木の内部や枝のところでは、必ずといっていいほどスニークがウロウロしている。上がるときおりるとき、足場の状態をチェックして移動しよう。


⬆ミンキーゾーンのくだりはロープを使わず一気におりよう。

鉄のタルの右下の木
❶ ブーティーバードをふみつけて上のタル大砲に入る
❷ ニックナックをふみつけて上へ
タル大砲の上のほうに K パネル。ブーティーバードを倒すと O パネル出現

AREA 4-6 雨のロッククライミング

ロープが連続する場所はクラスプだらけ。移動するロープにクラスプがいないか確認してから、ジャンプもしくは落下しよう。ロープのはしを進むとクラスプの動きを見きわめやすいぞ。

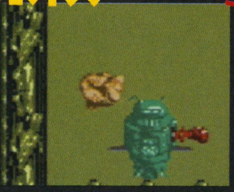

⬆ロープ上では左からのジャンプ移動でコプターをかわせるが、ロープをおりてやりすごしてもいい。

分岐の左通路。ゴールまえのロープの下
❶ 最初のタル大砲でロープに上がったその上
❷ 分岐を右に行き、ロープの上へ
G パネルはニックナックをふみつけ上のロープへ。その左下のくぼみにベアーコイン

BOSS ふくしゅうのマシン カオス

ボヨヨーンパンチ!

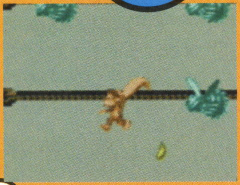
カオスは上空で静止すると左右からプレートを出す。このプレートの上にのり、さらにカオスの頭をふみつける。そのあとカオスは左右に移動するのでジャンプで頭上をこえよう。


⬆プレートの上にのったらそく攻撃。おくれるとパンチで落とされてしまう。

ブリキのけいこく

AREA 5-1 とこなつのタイトロープ

タル大砲と動くロープを伝って進んでいく。このステージは、ディクシーがオススメ。ポニーテールスピンを使えば、アイテムやタルの発見、さらにはボーナスステージのクリアーにも役立つぞ。



⬆バズが並んでいるところは地面におりよう。

- DK：スタート地点の左側
- B：❶最初の動くロープ地帯。3つ目の柱から下へ ❷ゴールをこえ、バナナにそってがけを落ちる
- バナナ：最初のタル大砲をジャンプでこえ、ガケの左側を落ちると1UP。

AREA 5-2 クリフトップクリターズ

ロープを伝って下へ下へとおりていく。バズとクラスプの位置を確かめてからロープを移動しよう。むやみにおりるとオダブツだぞ。また、ジャンプできないせまい場所は、ロープからおりて進もう。



⬅ロープに飛びうつるときは空中のバズに注意しよう。

- DK：鉄のタル近くの左の横道へ入る
- B：❶クリンプが現れる通路を左へ進む ❷ゴール手前の分岐を左に進む
- バナナ：スタート直後の上の道、連続タル大砲の途中、長いロープの下、ゴールの奥に1UP

AREA 5-3 ながれに気をつけろ

スタートしたら右に進んでエリーに変身だ。これで敵を楽に倒せるぞ。難しいのはトラッカーバレルを使ったバズごえ。ギリギリ接近して、いちばん高く上がったところで移動しよう。

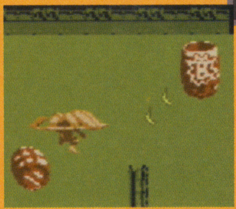


⬅どこまで上がるかまずチェック。タイミングをつかもう。

- DK：いちばん上の通路の右。ゴールをこえた通路の奥
- B：❶コンティニューバレル手前のバナナのある穴に落ちる ❷いちばん上の通路を左へ進む
- バナナ：スタート地点の上の通路に1UP。上の通路に移動してから下に落ちて取る

AREA 5-4 タルタルパニック

リフトにのって上へ上がっていく。最初のリフト手前の穴は落とし穴なのでジャンプでこえよう。また、すべてのリフトにカービンが待機している。くれぐれもカービンの真下には立たないように。



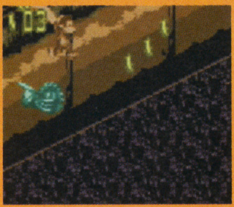
⬆3匹目のバズーカのタルをふみ台にしてボーナスバレルへ。

- DK：ゴール手前の通路
- B：❶2ヵ所目のリフトの右上 ❷2匹目のバズーカの頭上
- バナナ：連続タル大砲の下の通路に1UP。コンティニューバレルに入ってから取るといい。

クマさんのお店 ▶▶ リンクリーのかくれが ▶▶

AREA 5-5 ブリキ山のちかすいろ

すいろを上へ進む。前半は水中、後半はスコークスでの移動となる。道がわかりにくいが、すいろの上のほうを進むようにすれば、たて穴が発見できるはずだ。あとはバナナについていこう。



⬅坂のバズは走りながらのジャンプで飛びこえよう。

- DK：3本目のすいろの右上へ進み、水から出る
- B：❶スタート地点のひとつ上のすいろの左奥 ❷最初のスコークスバレルの上の通路を右へ
- バナナ：3本目のすいろの上のくぼみにKパネル。コンティニューバレルのある通路の左手にOパネル

AREA 5-6 おばけタルのどうくつ

移動でおばけタルを使うときには、タルの方向を見きわめるのがポイント。バズの下にあるものは、タルが消えた瞬間に通りぬければいいぞ。



⬅がけをおりるときは壁にそって落ちよう。

- DK：アニマル禁止サイン手前のたて穴をスクイッターで上がる
- B：❶Oパネルの先、タル大砲の手前のたて穴をスクイッターで上がる ❷アニマル禁止サイン先のタル大砲を飛びこえ左の横道へ
- バナナ：アニマル禁止サイン手前、通路の上にNパネル。ゴール手前、クランプルの上にGパネル

BOSS たいけつ!! クルール

右側に出現するタルをクルールにぶつけるのだ。タルがあたるとクルールは飛びはねるので、下をくぐりぬけよう。そのあとクルールはビームを発射。下段のビームはジャンプでよけること。



⬅下段ビームの3連発は、ジャンプ時に左右に調整してかわそう。

● DK :DKコインを持つコインの場所 B :ボーナスバレルの場所 バナナ :1UPや KONG プレートなどの位置 :ボーナスステージの種類

ロスト ワールド

AREA 6-1 ダクトコースター

コースターにのってダクトを走る。通路のでっぱりとバズはジャンプでこえていこう。ジャンプのコツは、しっかりAボタンを押すこと。速くはなすと高く飛ばず､バズに引っかかってしまうぞ。



⬆ジャンプのふみ切りはバナナを目安に。

- DK: コースターからおりる中間地点
- B: ❶ 回転タル大砲の右通路 ❷ ❶の右横の隠しタルに入る
- バナナ: 途中で取りのがしたパネルは、コースターからおりたあと取りにいけばいい

AREA 6-2 クチャカのぎゃくしゅう

天井の低いところにある2本目のロープがくせもの。ここは、クラスプが後方へ通りすぎるのを待ってからロープにつかまろう。そして、3匹目のクラスプまで進んだらロープからおりるのだ。

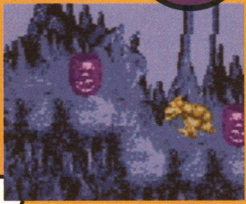


⬆リフト地帯はバナナを目印に飛べば大丈夫。

- DK: ゴールの先。鉄のタルを持ってゴールをこえる
- B: ❶ リフト地帯の右下 ❷ 回転タル大砲で左へ進む
- バナナ: 2本めのロープの上にベアーコイン2枚。ニックナックを使って上がる

AREA 6-3 あんこくのしょうにゅうどう

前半の水中は、壁ぎわを進むといい。ただし、通路のかどは岩にひっかかることがあるので注意しよう。後半に出てくるリコイルやブリッスルズは、通行のジャマになるので、1匹ずつ倒していこう。



⬆クチャカのバクダンが落ちる位置を確認。

- DK: 水面に出る通路の左上
- B: ❶ いちばん下の通路。中央上のくぼみ ❷ クルーシャの上のタル大砲に入る
- バナナ: いちばん下の通路の右すみと上のくぼみ、おぼけタルの右上にベアーコイン

AREA 6-4 エリーといっしょ





エリーに変身したら、敵を倒しながら進んでいこう。難しい場所はないので、一気にゴールまでいけるはず。ただし、落とし穴が多いので、落下には気をつけよう。走りながらのジャンプが基本だぞ。

⬇スコークスになるには、バナナを目印に落ちればいいぞ。



- DK: ゴールの先
- B: ❶ スタート地点の左。ガケを落ちスコークスに変身して進む ❷ 回転タル大砲に入り、下に向けて発射
- バナナ: すべてのパネルとベアーコインは通路上にある

リンクリーのかくれが

クマさんのお店

AREA 6-5 タルストリート

ここには近道ができる隠しタルがある。ひとつめは、最初のタル大砲の左上のすみ。ふたつめは、❷のボーナスバレル下だ。どこに出るかはお楽しみ。

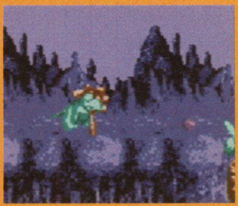


⬆バズがとまっている場所では回転系アタックで。

- DK: [O]パネルの左下
- B: ❶ [O]パネルの左上。バズーカのタルで入る ❷ 2本めのロープから右側を下までおりる
- バナナ: 1本めのロープの上と、ゴール手前の長いロープの右奥にベアーコイン

AREA 6-6 ぶきみなどうくつ





➡ボーナスバレルの上のバズはスコークスで攻撃。

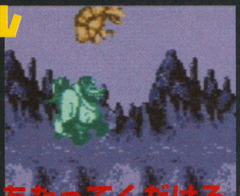
ステージ中盤はスコークスで移動。3匹のバスが立ちふがる通路は、壁ぎわを進めば通りぬけられるぞ。また、クチャカ地帯は段差のところで立ち止まり、バクダンをやり過ごしてから移動しよう。

- DK: [K]パネル先のタル大砲をジャンプでこえた通路の奥
- B: ❶ アニマル禁止サインの右、バズの下 ❷ ふたつめのおばけタルの上の通路
- バナナ: スコークスバレルの上の通路の右すみと、ひとつめのおばけタル上に1UP

BOSS

さいごのたいけつ!! クルール

クルールのバクダン攻撃をかわすとタルが出る。それを持ち上げてその場で待とう。すると、クルールが移動してきて、タルにぶつかってくれるのだ。バクダンは距離を取ればあたらないぞ。

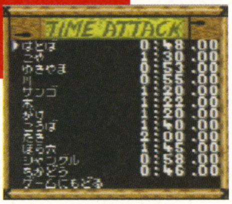


あたってくだける！

⬅体あたりとビームはジャンプでかわそう。

タイムアタックにチャレンジ!!

最後のステージをクリアーするとタイムアタックモードが出現する。このモードは、最速クリアーを目指すのが目的だ。まずは各ステージのレコードタイムに挑戦しよう。記録更新でゲームの達成率が100パーセントをこえるかも!?



⬆ステージは12種類。記録をぬりかえるのは至難の技!?

夢の中には、あいかわらず壁が立っていた。
ただひとつ違っていたのは、まん中より少し下の位置にまるい〈でっぱり〉があることだった。
少年は少し考えてから〈でっぱり〉を押してみることにした。

〈でっぱり〉は少しだけ柔らかく、
なにかのスイッチのようにカチッと音を立ててへこんだ。
すると、小さなモーターがまわるような金属音がかすかに聞こえ、
それと同時に見たことのないイメージが走馬灯のように流れだした。
最後に、こんなメッセージがぼんやりと頭に浮かんだ。

"hope?"

少年が目を覚ました時、あたりは少しだけ暗くなっていた。
壁はあとかたもなく消えてなくなり、
その場所には見なれない果実がひとつ落ちていた。

少年は"be Giant"とつぶやくと果実をかじって捨てた。

その後、見かけなくなったあの少年はどこへ行ったのだろう？
愛することも憎むことも。
すべての自由を手に入れたのだろうか？



G.I.ジャスミン（じーあい・じゃすみん）一九六八年生まれ。三十一歳。
詩人にして、さすらいの風水師。幼少より動物の言葉を解する。
'98年、詩集『イスタンブールの伝言版』を自費出版。
座右の銘は「名物に旨いものなし」

モノリス

文　G.I.ジャスミン
絵　ララスー・プーポ・ラボ

小さな南の島に、小さな隕石が落ちた。
さいわい落ちたのが森の中だったので、
特に被害らしい被害はなかった。
それでも島にとっては大事件だった。
島中の長老たちが集まって、会合が開かれたほどだ。

結局、隕石は燃え尽きてしまったらしく森の木々がなぎ倒されたこと以外、
島には特に変わったことはなく、いつの間にか忘れ去られようとしていた。

そんなある晴れた日のこと。

島の少年は森の中で、変なものをみつけた。
それはとても大きな黄色い壁だった。
表面は鏡のようにツルツルしていて、高さはヤシの木くらい。
おかしなことに、その一枚だけがストンと立っていた。

少年はおそるおそる壁に近づき、さわってみることにした。
ツルツルした表面は少しひんやりしていて、とてもさわり心地がよかった。
あまりに気持ちよかったので、少年は壁にもたれたまま眠ってしまった。



ポケモンシェルター

ポケモンカルチャー最前線

お年玉がもらえなかった人も、チョコがもらえなかった人も、ポケモンについて考えているときは、みんなハッピーちゃいますか！ などという安易な発想でひた走る、ポケモンシェルターの春はもうすぐ。

2000年2月2日、いよいよビデオ化された『劇場版ポケットモンスター 幻のポケモン ルギア爆誕』の映画評を『大人のためのポケモン講座』でおなじみの長尾剛さんにお願いしました。連載でも“ポケモン妖怪説”や“収集本能”など独自の視点でバッサバッサとポケモンを斬りまくっている長尾さんのことです、今回も他誌では読めないユニークな切り口で展開してくれるに違いありません。

子供たちが熱狂したストーリーには、どんな秘密が隠されているのか？ そしてポケモンは歴史に残るサブカルチャーとして名を馳せるものなのか？ 劇場で観た人はもちろん、そうでない人も遠慮せずにお読みください。ご利用は計画的に。



発売日／2000年2月2日
価格／3,800円（税抜き）
発売・販売／小学館・メディアファクトリー

Today's Special

『劇場版ポケットモンスター 幻のポケモン ルギア爆誕』が、ビデオになってあなたのお家にやってくる。そのための準備体操とでもいいましょうか。

簡単なストーリー

オレンジ諸島の旅を続けるサトシとピカチュウたち一行。ある日、サトシたちを乗せた船が激しい嵐に襲われ『アーシア島』に漂着。そこでフルーラという少女に、島に古くからある言い伝えを聞かされた。「火の神、雷の神、氷の神を捕らえるべからず。されば、天地怒り、世界は破滅へ向かう……」この伝説には一体どんな意味が隠されているのか……。そんななか、世界中の珍しい物を集める謎のコレクター、ジラルダンが幻のポケモン・ファイヤーをゲットしたことがきっかけで、火の神／ファイヤー、氷の神／フリーザー、雷の神／サンダーの壮絶なバトルが始まった。サトシは伝説に従い“操り人”としてこの争いに終止符を打つために立ち上がる。しかし3匹のポケモンの争いは激しく、世界の破滅は時間の問題かと思われた。そのとき……海の底から伝説のポケモン・ルギアがあらわれる。はたして、サトシは世界を救えるのか？ ルギアの正体はいったい……。

1 火を司る神“ファイヤー”、氷を司る神“フリーザー”、雷を司る神“サンダー”。この荒れ狂う3匹のポケモンの力のバランスによって世界は保たれていた。ジラルダンのファイヤー捕獲によってすべてのバランスが崩れてゆくのである。それにしても神とは、ここまでエゴイスティックなモノなのかと思ってしまう。

2 3つの力のバランスが崩れたとき、目覚める海を司る神“ルギア”他の3つの神とは違い人間の言葉を話す。サトシと協力して世界の破滅を救おうとする。彼の目的は人間のためなのか地球全体のためなのか？

3 地球の危機を感じて世界中からオレンジ諸島をめざすポケモンたち。まるで映画『人類創世』思わせるダイナミックなシーンだ。前回の『ミューツーの逆襲』といい今回の『ルギア爆誕』といい宗教的モチーフらしきものがところどころに見られる。

4 オレンジ諸島へ向かうヘリコプターの中。オーキド博士がじつに博士らしくコメントをしている。大人として社会への責任をしっかりと果たしております。

5 同じくヘリの中でシーン。息子を心配するあまり、博士に同行したサトシの母親。ここでの彼女の興味は世界の破滅でもポケモンの異常でもなく、“わが子の安否”その一点に集約されている。母は強し、である。

6 サトシのもとに到着した母親。世界を救った彼の勇気を誉めたたえるでもなく、一喝。英雄ではなく、ポケモントレーナーとして生きてゆくことを示唆する。

7 コミカルではあるが、死を覚悟したロケット団。ルギアとサトシの足手まといになっていることを自覚した瞬間、大空を飛行するルギアからの落下を覚悟する。結末はお約束どおり助かるのだが、この瞬間、成熟した大人としての一面を見せた。

8 自慢のコレクションに御満悦なジラルダン。コレクターである彼は現代の子どもたちのダークサイドの象徴なのかもしれない。“コレクションして何が悪いの？”と思われた方も多いのではないだろうか？ 非常に微妙なキャラクターといえる。

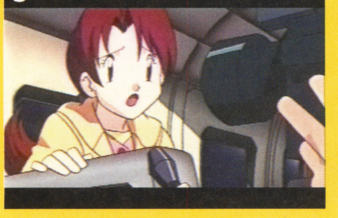
9 すべてを失ってたたずむジラルダン。彼の表情には希望も絶望も感じられない。今後の展開として彼は登場するのかどうか、気になるところである。

10 アーシア島へ向かう船上でのピカチュウの警戒した表情。これから起こる不吉な事件のすべてをしっているのだろうか？ 他のポケモンたちが水遊びに興じる中、彼だけが不穏な空気を察知していた。

11 島の言い伝えに従い、サトシが3つの宝を手に入れに行く直前。のんびりしているサトシたちを急かすように立ち回るのが、何を隠そうピカチュウなのである。本当にたくましいヤツである。

12 雷の神サンダーとピカチュウのやりとり。荒れ狂うサンダーに対して、電気をつかって話し合いを求めるピカチュウ。小さいからだに似合わず、神と対等に渡り合っている。いったい彼の勇気はどこから生まれてくるのだろう？

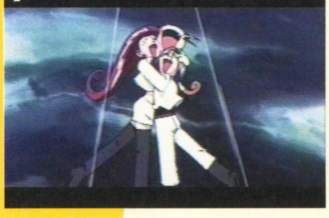
5



6



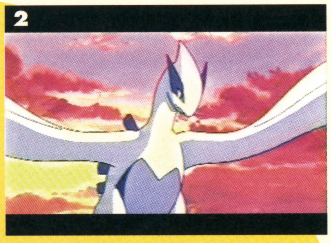
7

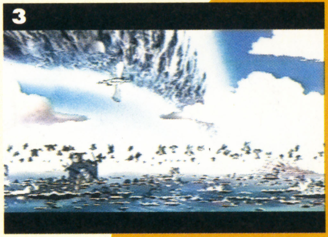


8




1


2


3


4

『ルギア爆誕』の深層
～ルギア爆誕評～　　長尾　剛

戦いは是か非か

本作は、冒頭でポケモンをはっきり「神」として表したところに、まず大きな意味がある。火・雷・氷・海それぞれの神とされる4匹のポケモンは、「特殊なポケモン」として特別扱いされてはいる。が、いずれにしろポケモンであることには変わりがない。つまり「ポケモンとは神なのだ」との定義が、本作では明確に示された。

筆者はこれまで、ポケモンを民俗学的に言うところの「妖怪」と定義づけてきた。妖怪とは「人々からの信仰が薄れたため能力が脆弱となり、結果として人間に近しい存在となった神」である。すなわち民俗学的な解釈において「神」と「妖怪」は、質的には同じ存在である。だから、人間と共存関係を持つ多くのポケモン（妖怪たち）が存在する一方で、世界を支配する超自然的存在としてのポケモン（神々）がいることは、じつに当然のことなのだ。本作に登場する4匹の神は“ポケモンの本質”をよく示した存在だったと言える。

ところで、ここで言う神あるいは妖怪とは何か。それを説明し直すと「自然の摂理に支配されない存在」すなわち「我々人間を含めた動植物を超えた存在」ということである。早い話、ポケモンは生物学的意味において動物ではない。本作では「神としてのポケモン」を描くことで、その点をはっきりさせた（ただし、ならば“本当の動植物”をポケモンとは別に登場させることで、両者の違いをよりはっきり示してほしいのだが、アニメ版はこのことは、ずっと避けている。本作にしても冒頭でコイキングの群れが描かれていながら“本物の魚たち”は描かれなかったし、アーシア島での宴会シーンでカスミが肉料理を食べる様子が描かれていながら、それが何の肉なのかは、まったく伝わらないのである）。

ところで、4匹の神としてのポケモンの中で、海の神ルギアだけが、ある意味で別の存在となっている点が興味深い。

残り3匹の神は、それぞれにエゴイスティックであり、怒りに任せて暴れるのみである。ことに、自然のバランスが崩れる災事にいっさい意を介さず自分の縄張りを広げることだけに執心したサンダーなど、「これでも神様なのか」と疑問を持った人もいたかもしれない。だが本来、神とは、人間を支配しこそすれ、人間のために存在するものではない。なればこそ神の多くはいけにえを求めるのであり、たとえば『古事記』に記された怪物ヤマタノオロチも、古代日本の神の一種なのである。その意味で、あの3匹の描かれ方は、まさに“荒ぶる神々”の姿として正しい。

その中で唯一、純粋な“現世人類の救済者”として在るルギアは、この点においてキリスト教の神の概念に近い存在である。本作は、ポケモンの神としての意義を「古代からの普遍的な神」と「救済者としてのキリスト教的神」の両面で捉えており、スケールの大きな宗教ドラマと見ることもできる。そして、ルギアの最後の言葉「（人類の救済者である）私が幻であることを願う」とは、すなわち「人類は神に頼らず、良き生き方をすべし」といった意味の、人間に（映画の観客である子供たちに）向けられたメッセージと読める。

大人とは、子供とは、母とは、何か

本作に登場する人物で、とくに“優れた大人”として描かれたのは、ロケット団とサトシの母親であった。ロケット団の場合、クライマックスで彼らは明らかに、世界を救うため犠牲となって死ぬことを、覚悟している。「他者（世界、社会）のために自らを供する＝自分の欲望を他人のために抑える」ことを善とする認識は、人間社会（文明）普遍の規範の根幹である。彼らの死の覚悟は、その意味で、社会的地位や立場を超えて「大人が社会にあって成さねばならない義務の究極を、果たした形」と評せられる。彼らの行為は英雄的というより、“立派な大人の行い”として、観客の子供たちに映ったはずである。

また、サトシの母親がラストで、サトシを叱った描写は、じつに意味深い。アニメ版『ポケモン』の中でサトシは一貫して、“自らの喜びだけを求めて旅する者”だったのであり、「何かをしなければならない」という義務や使命からは解放された存在だった。それが子供の本来の姿なのであり、ファンの子供たちも、だからサトシに共感してきたのである。ところが本作では、サトシは「世界を救わなければならない」という義務を背負わされてしまった。ラスト近くで3つめの宝珠を祭壇に運ぶとき、サトシは「おれが行かなくちゃ」と、義務感を示した発言をする。が、こんな言葉は従来のサトシにはなかった。

サトシの母親がサトシの行為を叱った（否定した）のは、「子供には子供として生きてほしい」という母親の願いが込められていたのであり、だから彼女の態度は「少年の母（成人男性の母ではなく）」として、じつに正しい。サトシが母に反発しなかったのも、母の気持ちを彼がすぐに察したからである。本作は「母親とは何か」について、ひとつの明確な答を、ラストでみごとに示している。

象徴としてのジラルダン

本作の悪の根源であるジラルダンが、ラストでついに裁かれることなく生き残ったことには、どんな意味があるのだろうか。

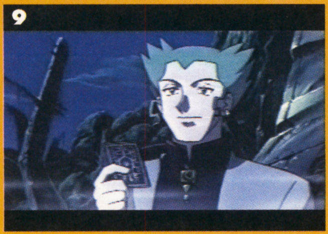
ジラルダンはポケモンに対して一方的で無限の所有欲を示す存在である。筆者はそこに、資本主義・物質文明の中で育てられた現代日本の子供の暗部を感じ取った。つまりジラルダンは「現代日本の子供の象徴」としての意義があるのでは、と思うのである。とするならば、彼を死なせなかった（存在を完全否定しなかった）この物語は、現代日本の子供を否定せず、「未来の人間の心に希望を抱きたい」とのメッセージが込められている、とも解釈できる。子供たちがジラルダンをどう評価するか、大いに興味のあるところである。

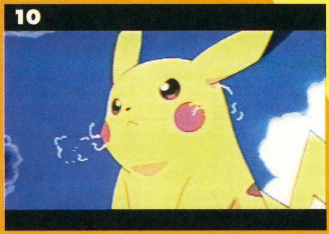
ピカチュウのキャラクター性

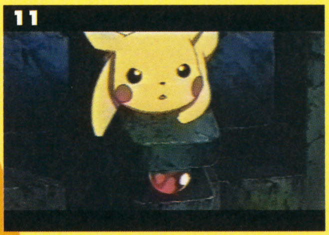
物語の中で、事件の真相を最初から理解し、一貫して自分の意志をもって進み、常にリーダーシップをとっていたのが、他ならぬピカチュウである。

彼は、冒頭の海上のシーンですでに世界の異変に気づいていたし、神であるサンダーと対等にわたりあった（この描写を通して、我々はピカチュウの“強さ”を読み取ることができる）。本作で彼の演じた役割は、ヤマタノオロチを退治したスサノオノミコトにも匹敵するもので、本作の中で英雄が描かれていたとするなら、それはピカチュウにおいて他はない。その容姿から可愛らしさばかりが評価されるキャラクターだが、じつは大変な力を持つ“すごいヤツ”だということが、本作ではかなりはっきり描かれた（ただし、ピカチュウの本来の役割は「英雄」ではない。この点は過去に詳述した）。

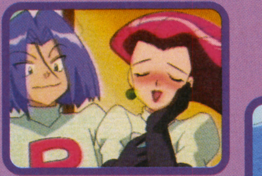
以上のように読み取っていくと、本作は、『ポケモン』世界のさまざまな重要要素をていねいに描き、それを再確認できる作品であることが、よく解る。『ポケモン』のファンがじっくり観賞するに値する作品である。


9

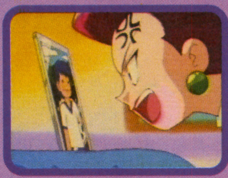

10


11


12







ピカチュウってカワイイー♥とか、マリルってリルリル♥とか、ニャースのおでこの小判はいくら？ とかとかとかとかとかっ！ いってるそこの君っ！ ノンノン（編集部注：いってもらってかまいません、全然）。ポケモンのアニメシリーズは、なんと4年の長きにわたってチョー名作をたくさん送りだしている、いうなれば『名作虎の穴』なのであるからにして見るときはまばたきを禁止するぐらいの気合いが必要なものなのよ。じつはね。

ポケモン フラッシュバック

**いままで放映されたテレビアニメ版
ポケットモンスターの中から
見てもらいたいストーリーをピックアップ!!**

みんなポケモンアニメ観てますかぁ！ 金・銀のシリーズでもジョウトリーグのジム戦がボチボチはじまりましたね。まぁ、新しいのは週に1話しか観れませんから、休日はどっぷりと過去の名作にひたってみるのもいいものです。なんてったって、いままで放送された分だけでも130話以上あるんですから！ 毎週3話ずつ観ても10ヵ月は楽しめます。

そんなこんなで今回紹介する編集部いち押しのお話は第37話『メタモンとモノマネむすめ』です。はじめにストーリーを簡単に紹介しますね。サトシたちが雨宿りのために芝居小屋のような建物に入ると、そこにはものまね芸人を目指す“イミテ”とへんしんポケモンのメタモンが暮らしていた。そこでイミテは悩みを語りだします。メタモンは、顔マネができないために、モノマネショーができない。何に変身しても顔だけはメタモンのままなのです。そこに登場するのが、お約束のロケット団。今回はなぜかメタモンをさらって行きます。どうやらメタモンを伝説のポケモン・ミニリュウに変身させて、ボスへ献上しようというたくらみのようです。しかしメタモンは顔マネができません。業を煮やしたムサシたちはメタモンをおどしまくって、なんとか変身を成功させました。いつものドタバタの後、無事にイミテのもとに戻ったメタモンは幸せそう。心機一転、究極のモノマネマスターを目指して、閉鎖していたモノマネハウスを再開するのでした。

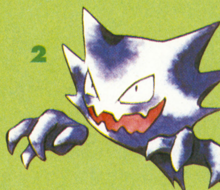
で、今回のホントーの見どころ。それはムサシの初恋のヒト！ さらってきたメタモンにムサシは初恋の男の子の写真を見せて「この子が大きくなったらどうなるか、変身してみて」なんて赤面しながらお願いしてます。ムサシの乙女チックな一面が見られるシーンです。しかし結果は残念ながらメタモンの顔そのままののっぺり顔のサッカー少年。しかも写真（笑）。笑い転げるコジローやニャースをドツキまわすムサシちゃんはいつにも増してキュートです。

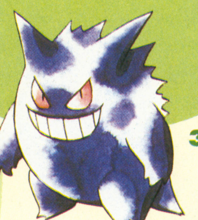
しかしなんにでも変身できるメタモンが手に入ったら、あなたなら何に変身させます？ けっこうムサシみたいなお願いをするヒトが多いんじゃないかな。そんな気がする今日この頃です。

このコーナーではみんなのオススメの話を募集しているよ！ 応募する人はかならず第何話のどこがオススメかを明記のうえアンケートハガキか官製ハガキで送っておくれ。あて先は
〒151-8720 東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー ファミ通NP編集部
『ポケモンフラッシュ』係まで

**ヒトの好みは10人10色と申します。
ピカチュウみたいな人気のあるポケモンは、どこにでも出てくるから放っといて。
マニアが喜ぶシブ～いポケモンをガンガン紹介いたしましょう！ というこのコーナー、
今回は季節はずれですがゴーストタイプのポケモン、
ゴース、ゴースト、ゲンガーのお三方に登場願いまする。**


1


2


3

麗しのポケモン

**ポケモンといえばピカチュウやニャース。
でも、ほかにも、愛すべきポケモンたちがいる。**

最近ちょっとしたブームともいえるホラー。ゲームでも映画でもマンガでも、だいたい恐ろしいゾンビやオバケが出てまいります。バイオハザードしかりシックスセンスしかり。でも、最近ヒットした『ブレアウィッチ・プロジェクト』というホラー映画があったんですけど、これが本当に恐い。でも、オバケもなんにも出てこないんです。でもそこが恐い。分かります？ つまり画面の向こうには何か得体のしれないものがいるんです。完璧に。でもその正体が何なのか、具体的にどんな恐怖が待ち受けているのか、まったく分からないんですね。そこで思ったんですが、結局はだれが、どこで、なにを、どうした、ということがまったく分からない、けれども何かが襲ってくる。こんなに恐いことはないんです。だって相手も分からず、何が起こるかも分からずですから。本当に恐いってこういうことなのかも知れませんね。

で今回のゆうれい3変化、ゴース、ゴースト、ゲンガー。そもそもゲームではシルフスコープなる道具がなければゆうれいとして出現。戦うことすらできない。これひとつの恐怖でしょ。しかも正体が分かったところで、さいみんじゅつで眠らされるわ、したでなめられるわ、ねむっていると“ゆめ”まで食べられちまう。敵にしておくにはもったいないです。そんなわけで、対戦のお伴によし、通信してゲンガーにしてよし、最高の味方となるのです。

しかし大きな疑問がひとつ。ゴースもゴーストもおもさはたったの0.1キロ。これがゲンガーに進化した瞬間に40.5キロになるんですね。何が起こったんでしょう？ これも謎のままのほうが恐ろしい？

1 ゴース（ガスじょうポケモン）
薄いガス状の生命体。古くなって誰も住まなくなった建物にいるらしい。金・銀まではシルフスコープがなければ見えなかった。

2 ゴースト（ガスじょうポケモン）
ゴースは顔だけだったけど、ゴーストには手がはえている。つぎの進化形のゲンガーには足もはえているということは、オバケからべつのものに進化しているのかしら？

3 ゲンガー（シャドーポケモン）
ゴーストの進化形。通信ケーブルを通すことで進化する。“すばやさ”と“とくしゅ”能力が非常に高いのでパーティーの戦闘にたたせて速攻に便利。赤い目がチャームポイント。

『ポケモン』ってあの、こどもの好きなやつでしょ？
どうせ流行もんなんだから、そのうち飽きるって。
さすがに大人にはおもしろくないでしょ。
などと決めつけちゃってるあなたに送ります。

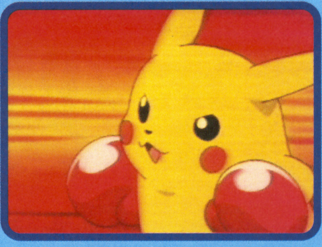
もうすぐプレイステーション2も発売されて、ゲームの世界も様変わりするんでしょうかねぇ。たしかに画像がきれいになったり、音が良くなったり映画が観れちゃったりするのはホントにいいことだと思うんです。でもゲームのおもしろさって本当にそこにあるんでしょうか？　結局はしくみやルールの問題だったりするんじゃないのかなぁ、なんて考えてしまう今日この頃。やっぱりポケモンは楽しいんですよね。不思議なもんです。

戦いは是か非か

前回は、ゲーム版『ポケモン』が持つ遊びの要素としての「収集」について論じたわけだが、このゲームには、もう一つの大きな要素が備わっている。「対戦」である。

ご承知のようにゲーム版『ポケモン』には、二つのゲームボーイをつなぐことで「別々のソフト内にあるポケモン同士を戦わせる」という遊び方がある。そのシステムについて詳細を説くことはここでは略すが、この「対戦」にもまた、子供が大きな喜びを見出せる魅力がある。

ところで、じつは「ポケモン同士を戦わせる」という要素は、一部の教育者や評論家が強く非難している点でもある。その要旨はたいてい、「これは、おもしろ半分に生き物を傷つけ合わせることであり、心理的に動物虐待に通じる残酷な行為だ」といったものだ。



アニメにおけるバトルは、作品の見どころとして子供たちに人気の要素である。それは本能として当然のことであり、非難すべきものなのか？

彼ら批判者はだいたいテレビアニメ版『ポケモン』の描写を見てこうした論を展開しており、テレビアニメ版ではこれらの批判をかわすべく、最近は、対戦シーンでそれなりの配慮をしているように見受けられる。というのも、最近のテレビアニメ版では、対戦で負けたポケモンをトレーナーが「よく頑張ってくれた。ゆっくり休んでくれ」とねぎらうシーンがやたらしつこく強調されているのだ。初期のころには、



大人のための ポケモン講座

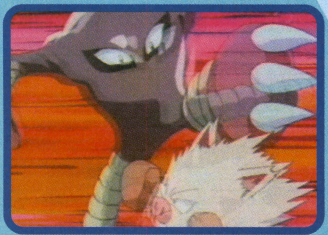


第9回・対戦というあそび

講師／長尾　剛

そのような描写はほとんどなかった。少なくとも、あまり視聴者の気にとまらない程度にさらりと描かれていたはずである。

しかしながら、テレビアニメ版におけるポケモンの対戦の描写は、本質的に、いわば闘牛や闘犬のような"見せ物"に近いものと言える。つまり「何らかの敵対するもの同士が戦う様子を、見て楽しむ娯楽」として、視聴者の子供にアピールしており、この点で極論すれば、さきにあげた非難の声は的外れとは言い切れない。もっとも、ポケモンは動物ではなく、きわめて"理知的な存在"で（この点は過去に詳しく述べた）、彼らポケモンは自らの意志として、いわばスポーツ的に対戦に臨んでいるのであり、多くの批判者は、この点が理解できていない。おそらくは、テレビアニメ版で対戦時のピカチュウの"気合いの入った顔"が最近やたら強調されるのは、こうした世間の誤解に対する配慮の意味も含んでいるのだろう。



対戦でのポケモンの技は、トレーナーからの命令によってのみくり出される。それはポケモンとトレーナーとの信頼関係の裏づけといえる。

ヒトの営み

さて、ポケモンの対戦について、説明の順序としてテレビアニメ版について まず述べたわけだが、じつはゲーム版の"対戦における意義（子供の喜び）"は、テレビアニメ版とは違うところにあるのだ。それは、一言で言うなら「道具を使う喜び」だ。

動物は、まわりの環境に自分を合わせたり、環境に工夫をくわえたりして"より良く生きる"ことを目指そうとする（たとえば、多くの動物が巣を作ることなど）。人間の場合、こうした周囲への働きかけは高度に知的なものとなるわけで、その発展として「道具を使うこと」があるわけだ。道具とは、環境を自分に都合よく変えるために人間が生み出した存在であり、だから、そうした道具を使うことは、人間の本能的な喜びなのである。さらに言うなら、その道具じたいをもっと便利なものとするため工夫改良することも、人間にとっては普遍的な喜びとなる（こうした道具の意義を高度に理論化し「思想もまた道具である」とまでの結論に達したのが、今世紀前半のアメリカの哲学者デューイで、彼のこの説明は「概念道具論」と呼ばれる）。

道具としての価値

ゲーム版『ポケモン』では、プレイヤーが、自分のポケモンのレベルを上げ、色々な技を覚えさせるなどのカスタマイズをしていく。そうして作り上げたポケモンを対戦させることで楽しむ。この遊びは、まさに「自分で工夫改良した道具を、他者の道具と競い、その優劣を決める行為」と説明できる。ポケモンの対戦とは、つまり「道具を使う行為の遊び化」なのであり、だから面白いのである。

また、道具とは言うまでもなく、その存在じたいに価値があるのではなく、その働きに価値がある。ハサミは「いかに光沢が美しいか」ではなく「いかに切れるか」で価値が決まる。それと同じことで、ゲーム版の対戦用ポケモンとは、プレイヤーにとってペットのような愛情を注ぐ対象ではない。「対戦に勝つという働き」をどれだけできるかで価値が決まる存在だ。対戦に熱中する子供が、ややもすると"ポケモンに対してクールなように見える"のは、だから当然のことで、それもまたポケモンとの"健全な関わり方"なのだ。



マリオゴルフ倶楽部
Mario Golf Club



Vol.4 みるみるアプローチがうまくなる!?
Your approaching shot will be changing better!! ...maybe.

ピンまでの残り距離やクラブ選択などにおいて微妙な読みが必要となってくるのが、グリーンへのアプローチショット。パットと同様に、初心者から中級プレイヤーにとっての壁となることも多いようです。今回の「マリオゴルフ倶楽部」では、このアプローチに焦点を当て、考察していくことにしました。

アプローチショットは“寄せる”感覚で



アプローチで大切なのは、必要以上に欲張らないことです。無理にチップインさせようとして狙いすぎ、グリーンオーバーしてしまったりすると、スコアが悪くなるばかりでなく、自分のリズムも崩してしまいかねません。ピンそばに寄せる、もしくはパッティングがより簡単になる場所に落とす、という意識で打つようにしましょう。



⬅⬆チップインすればラッキー、程度に考えたほうがいいかもしれませんね。

パワーの加減はクラブによって調整



アプローチショットの際にはライ、つまり画面右下に表示される地面の状態をよく確かめることが重要です。ここに出ている数字は、ライによってパワーが何パーセント低下するかを示しています。つまり、「80−90」であれば、使用するクラブの80〜90パーセントの飛距離になってしまう、というわけです。通常は、表示された数値の中間を減少率として考えるとよいようです。以下に、パワーがどう減少するかのサンプルをふたつ挙げてみました。これを参考にして、実戦でパワーを調整してみてください。



⬆同じラフでも減少率が微妙に違っていることもあるのです。

目安となる公式 クラブの飛距離×予想されるパワーの減少率÷残りの距離＝ショットパワー

※“パワーの減少率”はライの状態とクラブ、さらにキャラクターの組み合わせによって微妙に変化します。

SAMPLE 1 使用キャラクター：プラム

コース名	キノピオランド—6H
風力	無風
ピンまでの距離	残り約56ヤード
ライ	80-90
使用クラブ	ピッチングウェッジ(85ヤード)
ショットパワー	約90パーセント

飛距離	約60ヤード





ライによるパワーの減少率を80パーセントと考えると、フルスイングでの予想飛距離は85×0.8＝68ヤードとなります。残りが約60ヤードなので、多少の余裕をみて90パーセントのショットパワーで打ったところ、飛距離は見事60ヤードとなりました。なお、プラムのように力のないキャラクターは、ライが悪いときはやや強めに打つようにするといいでしょう。

SAMPLE 2 使用キャラクター：クッパ

コース名	キノピオランド—7H
風力	無風
ピンまでの距離	残り約20ヤード
ライ	50-70
使用クラブ	サンドウェッジ(89ヤード)
ショットパワー	約50パーセント

飛距離	約20ヤード





目玉状態のバンカーでは、かなりパワーを食われます。パワー減少率は50パーセントとみて、予想飛距離は89×0.5＝44.5ヤード。ショットパワーをやや強めの約50パーセントで打つと、大成功の約20ヤードの距離に。ただし、クッパなどパワーヒッターはショットごとの飛距離の差が大きく、必ずしもこのサンプルどおりにいくわけではないのでご注意を。

とにかくジャストのタイミングで打つ



ミートエリアの中心を外してしまうと、いわゆる“引っかけた”状態となり、ボールは予想外の方向へ飛び、飛距離も変化してしまいます。ティーショットほどではないものの、短い距離でのアプローチでも無視できないほどの影響を受けます。パワーヒッターはとくに注意して、ジャストのタイミングで打つことを心がけるようにしてください。



⬅⬆わずかなタイミングのズレが、苦労した読みを無駄にしてしまうことも。

メーカー／任天堂 価格／6,800円 ジャンル／スポーツ バッテリーバックアップ 振動パック対応 64GBパック対応

第1回任天堂公式プラムトーナメント結果発表!!

通算で3回目となるファミ通のトーナメント。今回は使用キャラクターをプラム限定として、しかもコースがヨッシーアイランドと厳しい条件ではありましたが、応募総数1,235通と多数の皆さまにご応募いただきました。そしてくり広げられた戦いの結果は、果たしてどうだったでしょうか!?

優勝

鳥取県 小谷敦臣様

●スコア▶ −18　●タイム▶10：18：66

盾、メタルマリオ仕様の『マリオゴルフ64』カセット、「マリオゴルフ64 ムクムクキーホルダー」、特製ボールをセットで贈呈

入賞 ‥2〜4位の入賞者各1名、計3名

東京都 P.N だいれく様

●スコア▶ −17　●タイム▶10:43:90

大阪府 中山真作様

●スコア▶ −17　●タイム▶11：30：43

石川県 山田智之様

●スコア▶ −17　●タイム▶14：36：20

「マリオゴルフ64　ペタピンショット！」と「マリオゴルフ64 ムクムクキーホルダー」、特製ボール、オリジナルワッペンをセットで贈呈



特別賞 ‥エピソードがおもしろかった人の中から抽選で5名

「マリオゴルフ64 オリジナルストラップ」と特製ボール、オリジナルワッペンをセットで贈呈

滋賀県 嵯峨根貞行様

「ミレニアムの幕開けに"プラムトーナメント"ばかりやっていて子供たちのブーイングを浴びた」という嵯峨根さん。21世紀に突入するときにも『マリオゴルフ64』で遊んでいてほしいものです。そのときは、ぜひ家族みんなでの対戦で盛り上がってくださいね。

新潟県 入江征則様

入江さんは「彼女がパットを外すたびに、Cボタンで野次を飛ばしていたら、僕のティーショットでひじをこづいてきて失敗して、ケンカになった」んだとか。いくら熱中しても、ケンカになっちゃうのはよくないですね。ときには接待プレイもやむなし、です。ところで、彼女とはもう仲直りできてますよね？

大阪府 東浦陸夫様

「娘(小3)と唯一いい勝負ができるゲームソフト」とおっしゃる東浦さん。操作が複雑だったり、ルールを覚えるだけでもひと苦労というゲームが増えている昨今、シンプルにして奥が深い『マリオゴルフ64』は、年齢不問で楽しめるソフトですよね。娘さんとふたり並んでプレイしている姿が目に浮かぶようです。

長野県 川井美栄子様

「主人はプラムでミスするたびに文句を言っていましたが、キャラクター選択画面でCボタンを押すと髪の色が変わるのを見つけると、嬉しそうな顔でプレイするようになりました」 というご主人にあきれ顔の川井さん。いえいえ、ハマるツボは個人によって違うんですよ。

宮城県 舟山直道様

舟山さんのお宅では「子供がゴルフのルールを覚えました」とのことで、「ホールインワンやイーグルに一喜一憂、親子のコミュニケーションには最適です!!」とも。ご家族で『マリオゴルフ64』を楽しんでいるというかたからは、このようなエピソードが数多く寄せられました。ゲームって、みんなでやると楽しいですよね！

参加賞 ‥参加者全員の中から抽選で30名

北海道 小隈裕之様
青森県 小田桐千尋様
神奈川県 田中沙織様
三重県 高木了太様
滋賀県 仲村みゆき様　他25名

オリジナルワッペンを贈呈


マリオゴルフ64 ペタピンショット!


メタルマリオ仕様『マリオゴルフ64』


特製ボール

総評

今回のトーナメントでも、腕自慢のプレイヤーの皆さまに多数ご参加いただきましたが、やはりヨッシーアイランドにプラムで挑むのはかなり厳しかったようです。応募用紙の欄外やエピソードを記入する場所にも、伸び悩むスコアに「プラムでヨッシーアイランドはキツい! 」といったコメントがチラホラ。そうしたなかで、小谷さんが記録した−18は、驚嘆に値するものです。プラムでここまでのスコアが出せるとは……おそらく相当な時間を費やしたのではないでしょうか。本当におめでとうございます!!

また、『マリオゴルフ64』にまつわるエピソードを書き添えていただきましたが、ここで紹介しきれないのが残念になるほど、楽しいものが寄せられました。とくに、家族や友だちとの対戦中のエピソードにおもしろいものが多かったです。

以上のような結果で幕を閉じた第1回任天堂公式プラムトーナメントですが、参加してくださった皆さま、本当にありがとうございました。編集部一同、心からお礼申し上げます。次回、このようなトーナメントの開催が決定しましたら、本誌等で告知させていただきます。そのときには、ぜひまたふるってご応募ください!!

いよいよ最終回『マリオゴルフ64』を総括!!

今回は基本的なアプローチの方法を解説しましたが、風が吹き、雨が降ることのある実戦ラウンドでどう応用するかは、なかなか難しいものです。理詰めで攻めるのもいいですが、一瞬のひらめきも大切にしてくださいね。そうやって打ったアプローチショットがチップインして大逆転、というパターンもよくあることですから。さて、「マリオゴルフ倶楽部」は来月号で最終回となります。『マリオゴルフ64』と『マリオゴルフGB』の生みの親であるキャメロットの高橋兄弟にご登場願い、プレイヤーからの反応や次回作についてを語っていただく予定です。お楽しみに!



めでたく連載100回ということで、"100"という数字にこだわった企画を試みました。

WIZでござるよ リメイク版

ニンともカンとも

3大付録つき!!

拙者、忍者増田がお贈りする、『ウィザードリィ』のページでござる!

最終回!

通算第100回



Q.『WIZでござるよ』って何？ "忍者増田"って誰？
A. あ、ごめん聞いてなかった、何？

こんなWIZフリークはイヤだ! 100連発

もしもこんな『WIZ』プレイヤーがいたら、あなたは友だちになれますか？　ゲーム編と実生活編のふたつにわけて、イヤな『WIZ』フリークを列挙してみました。

ゲーム編

●全員盗賊でプレイする●戦士を後衛で使う●忍者から盗賊に転職する●まず小手から購入する●オートマッピングなのに、方眼紙にもマッピングする●いちばん好きなシナリオは『IV』●ロイヤルスイートにしか泊まらない●村正以外は武器と認めない●『ウィザードリィ』を『ザドリ』と呼ぶ●"MALOR"を"マラー"と発音することにこだわる●"カティノ"より"ハリト"を使う●"ティルトウェイト"より"マリクト"が好き●いまだに『I』の地下9階のシュートに気づかない●段平を装備して「立つんだジョー」とお約束のギャグをかます●"病めるフレイル"を"止めるフレイル"だと思っていた●"童子切"を、一度に複数の敵を攻撃する"同時切り"だと思っていた●"眩ましのケープ"を"倉増のケープ"（注1）だと思っていた●ワードナの営業時間を律義に守って戦った●回復用に聖なる鎧を全員に持たせている●プリーステスに遭遇すると興奮する●忍者や侍が出てこないRPGに怒る●マップが正方形じゃないRPGに怒る●パーティーにいるビショップが鑑定がヘタで、死の指輪を8個も身につけている●いまだにPCエンジン版しかプレイしない●"PONTI"と聞いて興奮する●"聖水"と聞いて興奮する●"バックラー"と聞いて興奮する●いまだに「リルガミン」と正しく言えない●いまだに"MAWXIWTZ"を何と読むかわからない●カエル好きで、ブリーブやジャイアントトードが殺せない●レッサーデーモンをアシュラマンだと思っている●長距離用武器で前衛の女戦士にイタズラできないかと考えている●ダミーキャラを消すたび水子地蔵にお参りする●サッキュバスのドレイン攻撃に興奮する●インキュバスのドレイン攻撃にも興奮する●きれいに日本語訳されている海外ゲームに怒りを覚える●『WIZ』のキャラクターが『ブラックオニキス』にコンバートされるのをいまだに待っている●いまだに「X68000版の『WIZ』は出ないんですか」とアスキーに電話をかける●ゾンビに会うと、志村けんの「ゾンビがくるりと輪を描いた」というネタを思い出してしまう●キメラに会うと、ベーしっ君の「キメラれたことは守らなきゃね」というネタを思い出してしまう●日本版『WIZ』をプレイして「スーパービショップが作れない！」と怒る●じつはどのシナリオもクリアーしていない●じつは『WIZ』をプレイしたことがない●そのくせ知識だけは一人前●じつは『ディープダンジョン』のフリークだった●じつは『魔法使いWIZ』のフリークだった●じつは『ウィザード&プリンセス』のフリークだった

実生活編

●やたら仲間を呼ぶ●友人は6人しか作らない●持ち物は必ず8個まで●旅先の宿屋でつい馬小屋を探してしまう●飲み屋に行くとやたらと他人に声をかける●自分の不確定名を持っている●親戚の葬式で"カドルト"を試みようとして怒られたことがある●自宅を座標指定している●万引きで捕まり「俺ってシーフだから」と言いわけをしたことがある●ナイフや短刀を見るとつい何か期待してしまう●人の名前はとりあえず逆読みしてみる●日本語がぎこちない●トランプのジョーカーを「フラック」と呼んでしまう●友だちのことを「NPC」と呼んでいる●ウサギを見るとつい首を隠す●ピエロを見てもつい首を隠す●ヤカンを見るとつい顔を描いてしまう●スリッパをはくとき緊張する●いつも同じ服を着ているのを「呪われたから」と言いわけする●やたらに改名する●子供に"あ"という名前をつけた●子供の名前に"○○＋1"とつけた●子供の名前に"！"マークをつけた●性行為のことを「キャラクターメイキング」と呼んでいる●自分の頭の悪さを「生まれたときボーナスポイントが低かったから」と言いわけする●ペットを飼ったらとりあえず増殖を試みる●優柔不断な友人を「お前はニュートラルだ」と言って非難する●お笑いコンビのバカルディを呪文だと思っていた●別れたい彼女に死の指輪をプレゼントしたいと考えたことがある●成田山のお守りをワードナのお守りだと言い張る●毒霧のブレスが吐ける●床屋で「マーフィーズゴーストの髪型にしてください」と言ったことがある●やたらと職を変えたがる●毎年10月10日といえばウィザードリィフェスティバルの日である●ヒゲが濃いと思ったらじつはドワーフだった●エルフ好きが高じて耳をヤスリで研いでしまった●ドワーフ好きが高じて洞窟で暮らしたことがある●ホビット好きが高じて足の裏に毛を生やした●忍者増田というペンネームがマスターニンジャから来ているとカン違いしている●『WIZござ』をテクノポリスの『OOPS！ウィザードリィ』とカン違いして覚えている●忍増とロンドン小林（注2）を間違えて覚えている●マーフィーズゴーストのモデルは自分だと言い張る●『外伝』の忍者のモデルは拙者だと言い張っている●ウィザードリィマガジン2号の発売をいまだに待っている●ウィザードリィマガジンを見て本当に鎖かたびらを作った●アスキーよりBNNの攻略本が好きだった●忍増が村正とカシナートを間違えたことをいまだにネタにする●三遊亭円丈がポプコムでログインの『WIZ』徹底解剖を攻撃したことをいまだに覚えている●忍増の茨城時代の投稿がベニー松山氏の『ウィザードリィのすべて』に掲載されたことをいまだにネタにする●忍増の茨城時代のイラストがガロの投稿コーナーに掲載されたことをいまだにネタにする●いまだに「好きなゲームは『ウィザードリィ』」とプロフィールに書かれてしまうゲームライター。各社の編集さん、お願いですからもうちょっと考えて書いてほしいでござる●3日に一度しか歯をみがかない●ケツがくさい



いやぁ、めでたい!



特別付録その1
ウィザードリィ三角定規A↓

ウィザードリィ

WIZしりとり100連発

『WIZ』に関する言葉を100個、しりとりでつなげてみました。ウィザードリィで始まり、ロクトフェイトで最後にお城に戻るってことで。日本語名と英語名を両方使ったり、けっこう苦しいネタも混じってますけど、文句あんならやってみろよ!　難しかったんだから。

ウィザードリィ→インキュバス→スクライル→ルビー ウォーロック→クロウリング ケルプ→プリースト→トロール→ル'ケブレス→スナッチ→チェイン メイル→ルビーのスリッパ→パリオス→スーパー ビショップ→プリーステス→スモール シールド→ドラゴン フライ→イビル→ルーター→タイガー→ガスト→トーガ ラマ→マスター ニンジャ→病めるメイス→スピリット→盗賊→鎖かたびら→ラハリト→盗賊の短刀→裏村正→さびた鎖かたびら→ララ ムームー→ムラマサ ブレード→胴の小手→転移のかぶと→トロールの指輪→ワードナ→ナイト ストーカー→カルフォ→オーク→クルセイダー→ダーク スティード→ドラゴン ゾンビ→ビショップ→プリースト ブラスター→短刀→WIZござ→ザドリ→リッチ→地下10階→イースト ウィンド ソード→ドラゴン パピー→ピクシー→シーフ→フラック→クルセイダー ロード→ドルイド→ドワーフ→ファイアー ドレイク→クリーピング クラッド→ドゥーム トード→ドゥーム ビートル→ルーンド フレイル→ルーンの墓→刀→ナイトメア→アーク メイジ→ジャイアント スパイダー→ダック オブ スパークス→スクロール オブ ロミルワ→ワードナの魔除け→ケンタウルス→ストレングス→スライム→村正の刀→ナイト クローク→クリィティカル ヒット→トロルキン リング→グレーターデーモンの養殖→クリスタル オブ グッド→ドラゴンズ クロウ→ウィザーズ スタッフ→フェイ→イン キー→キー オブ シルバー→バンシー→シルバー ハンマー→マジック アーマー→マイルフィック→苦痛の巻き物→呪われたローブ→ブレード ベアー→アミュレット オブ ディアルコ→コイン オブ パワー→ワー ハンマー→マミー→ミフネ→ネッシー→シーブズ ダガー→ガーネットの袋→ロクトフェイト

わかりやすい!!

『WIZでござるよ』歴史年表

おぬしも、『WIZござ』連載100回までの道のりを知ろう!

1999	ファミ通64+8月号より『WIZでござるよ』本格連載再開、2000年4月号まで掲載(91～100回)
1999	週刊ファミ通増刊ファミ通Pocketに『WIZでござるよ』掲載(第90回)
1999	ログイン1月号に『WIZでござるよ』掲載(第89回)
1991	ログイン5号で『WIZでござるよ』連載開始、1995年8号まで続く(第1～88回)
1989	消費税スタート
1988	青函トンネル開業
1986	三原山噴火
1985	日航ジャンボ機墜落
1972	グアムで生き残り日本兵である横井庄一氏発見
1970	大阪で万国博覧会開催
1968	3億円強奪事件発生
1964	東京オリンピック開催
1949	湯川秀樹博士がノーベル物理学賞受賞
1941	第二次世界大戦始まる
1932	五・一五事件で犬養首相が暗殺される
1923	関東大震災
1904	日露戦争
1867	大政奉還
1854	日米和親条約を結ぶ
1853	ペリーが浦賀に来る
1837	大塩平八郎の乱
1716	徳川吉宗が享保の改革を行なう
1687	「生類憐みの令」が出る
1649	慶安の御触書が出る
1637	島原の乱
1635	参勤交代制始まる
1634	長崎に出島ができる
1615	大阪夏の陣で豊臣氏が滅びる
1603	徳川家康が征夷大将軍となり江戸幕府を開く
1600	関ケ原の戦い
1590	豊臣秀吉が全国を統一する
1582	本能寺の変
1575	織田信長が長篠の戦いで武田勝頼を破る
1573	室町幕府が滅びる
1560	桶狭間の戦いで織田信長が今川義元を破る
1549	フランシスコ・ザビエルがキリスト教を伝える
1543	種子島に鉄砲伝来
1467	応仁の乱
1392	南北朝合体
1368	足利義満が征夷大将軍になる
1338	足利尊氏が征夷大将軍になる
1336	南北朝の対立が始まる
1334	後醍醐天皇が建武の新政を行なう
1333	鎌倉幕府が滅ぶ
1192	源頼朝が征夷大将軍となり鎌倉幕府を開く
1185	壇ノ浦の戦いで平氏が滅びる
1167	平清盛が太政大臣になる
1016	藤原道長が摂政となる
901	菅原道真が太宰府に流される
794	京都(平安京)に都が移る
741	墾田永年私財法が制定される
710	奈良(平城京)に都が移る
645	大化改新
607	小野妹子が隋に向かう(遣隋使)
593	聖徳太子が推古天皇の摂政となる
189	邪馬台国の卑弥呼が女王になる

←特別付録その2 ウィザードリィ三角定規B

『WIZござ』100回記念 おいワーイの言葉

超人気コーナーだけに、祝辞もこんなにたくさん届いたでござる。到着順に掲載させていただきました。全員本物です。

●どうでもいいことなんだけど、増田さんを思い出すたびに"マンジャニスダ"というキーワードが浮かんで、ひとりでウケてたんだけど、これって増田さんの原稿のネタだよね(注3)。私の造語じゃないと思うけど(自分がオリジナルだとちょっとうれしい)。でも、100回ってのはスゴイ。ご苦労さまでした。 (パリティビット　須田PIN)

●『WIZござ』連載100回おめでとうございます。これからも、200回、300回と『ウィザードリィ』と忍者増田の寿命が続く限りがんばってください。もっとページが取れるよう、ボクからもマライチさん(注4)に言っておきます。(ゲームスタジオ　遠藤雅伸)

●『WIZ』の新製品が出れば、連載が再開されるんですよね? 楽しみにしてます。(ゲームスタジオ　関弘)

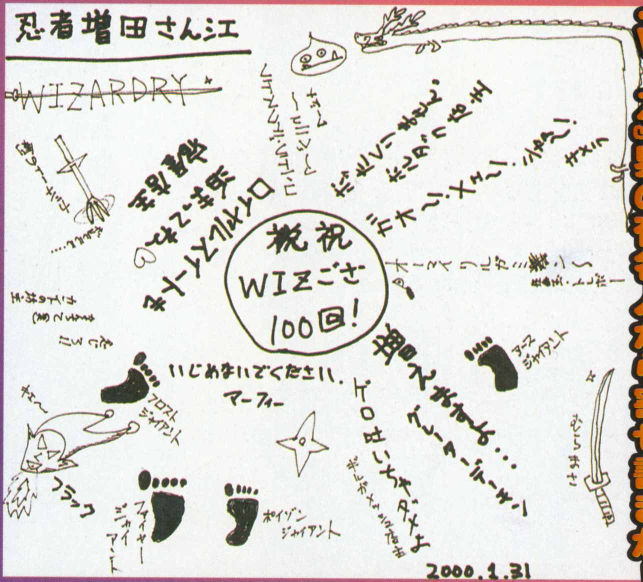
●祝100回おめでとうございます! って、これで最終回なんて、寂しい限りです。対談ではたいへんお世話になりました。『WIZござ』に関わることができて、とても幸せでした(笑)。つぎは新作『WIZ』の説明書とか、攻略本とか、サウンドトラックのライナーとかで何かやっていただけると楽しいかなと思ったりしてます。またお会いしましょう! (スターフィッシュ　林田寛修)

●30歳、おめでとう! でも30歳の忍者なんて、ちょっとしかジャンプできないじゃん。転職しろ、転職。これからは"坊主マスダ"だ。マスダはカタカナね。以上。 (イサオ　高橋ピョン太18歳)

●終わるのは残念です。で、仕事はほかにあるんですか? なんなら、今度PSで出るウチの『WIZ』でなんかやりましょう。30円くらいでぜひ。 (アスキー　黛慎一)

●増田君の忍者っぷりもいよいよレベル100に到達しようというこの時期、リトフェイトで裸一貫、の気持ちで迎えたであろう(勝手な憶測)最終回。まァ忍者だから裸でもぜんぜん構わんワケで、ACもシャーマン戦車どころかキングタイガーぐらいにはなるでしょう。だから、惜しんだりしません。おめでとう連載100回! そしてグッドバイ忍者増田!!(イヤ別に増田君に「どっか行け」って言ってるワケじゃありませんよ!?) (ベントスタッフ　ベニー松山)

『WIZ』界の有名人から寄せ書きが!





担当編集者Aと忍増のウィザードリィでポン!

長かった100回までの道のりですが、最後は担当編集者Aとの対談でシメとさせていただきます。いやあ、本当に長かったでござる。皆さま、長いあいだご愛読ありがとうございました。

忍増　いやぁ、終わった終わった。ちょうど連載100回で終われるなんて、めでたいなぁ。

担当A　本当に今号で終わりでいいんですね?

忍増　もちろんですとも。こんなふざけたコーナー、100回目までやらせてくれる雑誌があっただけでも笑っちゃうというか……いや、ありがたいです。ファミ通64+って、ほんといい雑誌だなぁ。

担当A　じゃ、本当に終了ということで、お疲れさまでした。最後に、読者からこんなハガキが届いてるけど、見てみます?

忍増　さては最終回を惜しむ声? いやぁ、人気者はツラいでござるなぁ。どれどれ……。

「3月号のWIZござに、通算第99回と書いてありますが、これは98回の間違いじゃないでしょうか?」
(栃木県　曽田貴史)

忍増　え? そんなバカな……えーっと、2月号が97回となってるから……あ! ほんとだ! 3月号は98回か! つーことは今回は……!?

担当A　通算第99回。

忍増　え～! じゃ、まだ100回行ってなかったの!? どーすんだよ、業界の人たちから100回記念コメントとかいっぱいもらっちゃったのに!?

担当A　知りませんよ、そんなの。数を数えられない(注5)あんたが悪い。とにかく『WIZござ』は今号で終了ですから。編集長にも言っちゃったし、来月はページ取ってないんで。さいなら。

忍増　そんなのないでござるよ～! 増田さん大ショック!

『WIZござ』真の100回目をやられてくれる雑誌大募集

WIZござをやらせてくれる雑誌を探しています。100回まで、あと1回だけでいいんです。他社でもかまいません。拙者まで狼煙を使って連絡ください。よろしくお願いします。ニンともカンとも。

誤
~~通算第100回~~

正
通算第99回

忍増大ショック!



特別付録その3 ウィザードリィ分度器(注6)→

ウィザードリィ　90°　45°　0°

担当編集者Aの注釈コーナー

注1:かつてログインにいたスタッフの名字がネタになっているらしい。にしてもわかりづらい。
注2:元MSXマガジンのスタッフ。たしかにキャラは似ているが。
注3:どうやら忍増のネタのようです。
注4:遠藤さんは、週刊ファミ通編集長の浜村弘一氏をこう呼んでいるのだとか。
注5:忍増は二桁以上の数字には極端に弱いらしい。とはいえ、編集部内で誰も気づかなかったというのもどうかと思うが。
注6:これでは90度までしか測れない。

2000
4



F-ZERO X

任天堂 | 1998年7月14日発売 | 価格5,800円

2000
5

ニンテンドウオールスター！ 大乱闘スマッシュブラザーズ！

1999
6

実況ワールドサッカー WORLD CUP FRANCE'98

1999
7

ブラストドーザー

1999
8

ウェットリス

1999
9

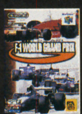
スターフォックス64

1999
10

ウェーブレース64

1999
11

ゴールデンアイ007

1999
12

F1- WORLD GRAND PRIX

2000
1

バンジョーとカズーイの大冒険

2000
2

ヨッシーストーリー

2000
3

1080° スノーボーディング

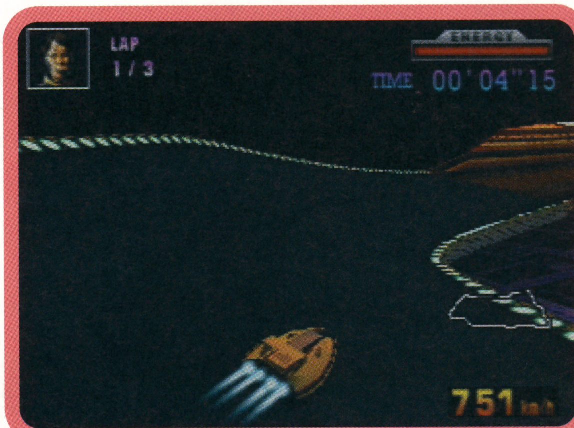
はじめてスーファミをプレイした あの感動を再び味わえるなんて！

世でスーパーファミコンが発売された当時、オレはまだ中学生という身分だった。発売されたその日は平日だというのに、予約することもできなかったオレは、近所のひばりヶ丘の大成堂というおもちゃ屋さんに開店前からならんで購入。一般的には決して誇れる話じゃあないが、あのときもいまもその行動は間違いじゃあなかったと思っている。そのとき同時に買ったソフトが、同時発売の『スーパーマリオワールド』と『F-ZERO』だった。まずはファミコン版の前作で空前絶後の大ヒットを飛ばした『スーパーマリオ』をプレイ。それはそれは楽しかった。が、それを凌ぐ衝撃を与えてくれたのが、『F-ZERO』だった……。ストレートでスピードを出しただけで、いままで味わったことのない速度を体験したかのような感覚。さらにコーナリングのたびに、ケツが浮いてしまうような感覚にも陥った……。いままで感じたことのない圧倒的な衝撃。「スーパーファミコンってなんて凄いんだ！」なんて異常に興奮した記憶がある。これがオレと『F-ZERO』の出会いだった。それからは『スーパーマリオワールド』よりも、『F-ZERO』のタイムアタックにのめり込む毎日。ファミ通で行われていたタイムアタックの記事を読んでは、日々ミュートシティやポートタウンをそれこそ、寝食を忘れて走り込んでいった。

そんなオレがN64で『F-ZERO X』が発売されると聞いて、期待せずにいられないワケがなかった。スーパーファミコンの出た当時に比べて、ゲーム全体のクオリティーは上がり、美しいグラフィックや高い処理能力を可能にした。はじめてスーパーファミコンで『F-ZERO』をプレイしたときの、オーバーテクノロジーの体験とはいかなかったが、それでも『F-ZERO X』から体感できるスピード感は凄まじかった……。マックス1500キロなどとうたわれたふざけたキャッチコピーに偽りはなく、少しでも操作をミスれば即ガードレールに激突。3Dスティックで要求される細かなハンドルさばきと、ブースターによる暴力的な加速……。1000分の1秒でもタイムを縮めたい！　そのためには、もっと、もっとスピードを！

中学生の頃のオレではなく、いまや情報を提示する側であるファミ通で働く立場になったオレ。『F-ZERO X』のタイムアタックに関するビデオも多数送られてきた。ひたすらブーストをかけ続けて正確無比のサイドアタックターンをくり返すレッドガゼルや、1000キロオーバーのブースタードリフトでグイグイ加速していく鬼のようなゴールデンフォックスなど……。ビデオにはそれぞれのアプローチで、タイムを削りつくした必死の走りが収録されていた。そんな走りを見て、さらにこの『F-ZERO X』の持つ中毒性を再認識させられた。ゲームでプレイするドラッグと呼べるこんなゲーム。やらずにいるなんてマジでもったいねえぜ！

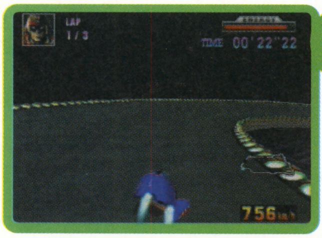
byブンブン丸
（ブースタードリフト最高！）



このコーナーでは、これからN64を買う人、またはすでに持っている人にぜひプレイして欲しいソフトをセレクトして紹介します。

んじゃまとりあえず走ってみましょうか！

Aボタンがアクセルで下Cボタンがブレーキ。とりあえずコレができりゃあマシンは走るが、曲がれないのでコーナーがクリアーできない。曲がるには3Dスティックを左右に倒してハンドルを切り、コーナリングしていく必要がある❶。コーナーの角度に応じて、3Dスティックも倒す角度を調整しよう。コーナーの角度がきつい場合は、コーナリングのときに、RボタンかZトリガーを押してマシンを左右にスライドさせれば、さらに角度をつけたコーナリングが可能だぜ❷。これでコースを回れるワケだ。で、2周目からは、マシンのエネルギーを消費し加速していくブースターを使用することができる❸。コイツを使えば急激な加速や、最高速を大幅に上まわる走行が可能だ。残りのエネルギーと相談して使おうぜ。そうそう、コースを走るうえで忘れちゃなんねえのが、レースゲームに良くあるドリフト。このゲームでは、コーナー進入前に、反対へ軽くマシンをスライドさせてインにハンドルを切っていけば、横滑りさせながらコーナーを抜けていける❹。このドリフトを覚えればスムーズにコーナリングできるハズなので、マスターしておこうぜ。


1

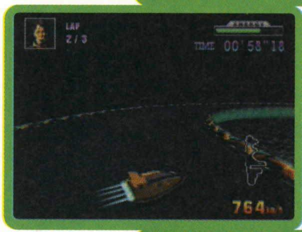

2

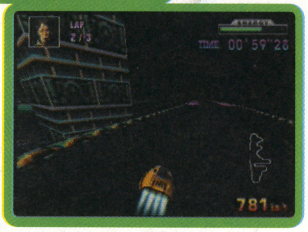


3




4



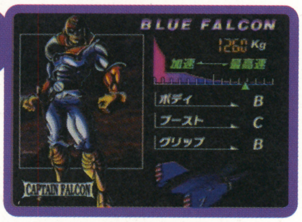


マシンによって性能はガラリと変わる その特性を活かした走りをしろ！

マシンにははじめから選べるモノだけでなく、レースを勝ち抜いていくことで使える種類が増えていく❺。全部で30種類のマシンを使うことができ、それぞれで性能が異なる。また、レース前には、加速か最高速の比率をセッティングもできる。このセッティングでマシンの性格をガラリと変えることも可能。コーナーが多ければ加速、ストレートが長ければ最高速を重視するというように、コースに応じたマシンセレクトとセッティングを行うことが大切だ❻。マシンにはブルーファルコンのように平均的な性能を持つモノ❼から、ゴールデンフォックスのようにブースターの性能が高くドリフトに向いたマシン❽などがある。ほかにも、ワイルドグースのようなボディーが頑丈なマシン❾や、レッドガゼルのように軽くてブースターが強力なマシン❿など、その種類は非常に豊富だ。



5



6


7


8


9


10

このコーナーでは、これからN64を買う人、またはすでに持っている人にぜひプレイして欲しいソフトをセレクトして紹介します。

コーナリングのテクがタイムを決める！スピード感溢れるコーナリングを！

さきほど紹介したドリフト。これをブースターでの加速中にやってみる⑪。マシンがドリフト向きなセッティングなら、まったく減速することなくコーナーをクリアーできるぜ。コーナリング中にインを向きながら、ブースターの加速を使ってさらにインに切り込んでいくのがポイントだ。マシンに関係なく、道の狭い緩やかなコーナーでは、3Dスティックでは曲がりすぎてしまい、ガードレールに当たるなんてことがよくある。そんなときはスライドのみで曲がっていくのも有効だ⑫。

どんなマシンでもいいが、とくにブースターの性能が良いマシンでオススメなのが、サイドアタックを使ったコーナリングだ⑬。スピードが出すぎて、普通ではマシンが曲がらなかったり横滑りしたりする状態でも問題なし。3Dスティックを軽く倒して、イン側へサイドアタックを数回行うだけでオーケーだ。高いスピードを維持したままでコーナリングすることができるので、タイムアタックでは必須のテクニックといっても過言じゃあない。



11



12



13

コース上に転がる設置物を有効利用していこうぜ

コースにはさまざまな仕掛けが用意されている。ジャンププレートに乗ればマシンは大きくジャンプ⑭。ジャンプ中に3Dスティックを下に倒すとマシンが減速。上に倒せば急加速する⑮。コースによってはジャンププレートを使ったショートカットもできる。黄色いのはダッシュプレートで乗れば大幅に加速する⑯。ブースターと合わせて使えば驚異的な加速を生むことができる。生々しいピンク色を放つのはピットエリアで、ここにいるあいだはマシンのエネルギーが回復していく⑰。減ったエネルギーはココでしか回復できない。いまにもエネルギー切れでリタイアしてしまいそうなときはできるだけ減速し、エネルギーの回復を心がけるべきだ。四角いのは地雷のようなトラップで、上に乗るとマシンが軽く飛ばされエネルギーが減らされる⑱。飛んだときにそのままコースアウトなんてコトもあるので要注意だ。ほかにも、滑りやすいスリップゾーンや減速してしまうダートゾーンなど⑲いろいろな設置物が用意されている。



14



15



16



17



18



19

20



21



ヤツには負けるな！邪魔してでも勝て！

ふたりから4人までで同時に走ることができるバーサスバトル。対戦ならではのテクニックを覚えておけば、ラップタイムで負けるような相手にも勝つことができる。まず基本といえるのがサイドアタック⑳。当てれば相手のエネルギーを減らすことができ、うまくいけばガードレールに当てることも可能だ。ガードレールの無い場所なら即リタイアさせることもできるぞ。同じように、スピンアタックで蹴散らしてしまってもオーケーだ㉑。オプションでスロット有りの設定にしていると、リタイアしたプレイヤーがスロットでほかのプレイヤーの邪魔をすることができる。このスロットでもっともヤバイのが、トリプルエックス。コレがそろうと先頭のマシンのエネルギーがなくなってしまう。この状態でほかのマシンと接触したり、ガードレールに少しでも触れればマシンは大破してリタイアになってしまう。トリプルエックスのリーチがかかったときにトップを走っていたら、ブレーキングでも逆走りでもなんでもして、後続車に追い抜かれて2位になっておこう㉒。

22



23



24



破壊がすべての過激レース！デスレースを極めろ！

29台のマシンをリタイアさせて全滅させるまでのタイムを競うデスレース。このレースでは、ボディが頑丈で、衝撃に強いマシンを選ぼう。重量が重ければぶつかったときの安定度もますのでさらにオススメ。クレイジーベアあたりがちょうどいいぞ㉓。基本的にストレートのみのデスレースのコースには、ジャンプしないと落ちてしまう部分がある。このジャンププレートの部分でぶつかれば、敵のマシンをそのままコースアウトさせることができる。ジャンププレートにはスピンアタックで進入していこう㉔。サイドアタックも重要で、とくに使えるのがガードレールのないピットエリア周辺。ここで敵の横からぶつかってコースアウトさせれば簡単にリタイアさせることができる㉕。ただし、慎重に行かないと勢い余って自分もコースアウトする危険があるので注意。また、敵のマシンが密集しているところではスピンアタックでの多重クラッシュを狙っていきたいところ。うまくいけば、ぶつかった敵のマシンがさらにほかのマシンを巻き込むこともあるぞ㉖。

25



26



ゲームのハテナ

モンガイカンのゲーム論
サカタカツミ

第9回 閑話・テレビゲームは面白くなっているのか？

70億円という凄まじい制作費のソフトウェア、そのテレビCMを見ていて思った。テレビゲームは、娯楽産業の王様の地位を確固たるモノにしたなぁと。しかし、同時に、かけられた予算に比例してテレビゲームは面白くなってきているのだろうかとの疑いもフツフツと。面白さと予算は比例するのか。今回はそのあたりの疑問をまとめる。乞意見！

独断と偏見で疑問を並べてみる

不景気だといわれながら、不要不急の商品を生業としている業界の景気は意外と落ち込んでない。旧来からの日本型雇用形態の崩壊による先行きへの不安感から、個人消費が低迷している、それが不景気の原因だと分析されてきたが、どうやら違うようだ。

先行きへの不安感はあるが、生活レベルが落ち込んでいるわけではない。今までの消費生活は、熱病に浮かされたようにモノを買うことだけがすべてであったが、それが間違いだった、ということに気がついたに過ぎない。要はモノを買うことに飽きただけなのだ。もう買いたいモノもない、といったところもホンネだろうか。熱狂的消費生活に飽きていない若年層（＝つまり消費生活ビギナー）たちは、いまだに旺盛な消費生活を送っていることでも、このことはわかる。

生活に必要なモノなら身の丈に合わせて済ませたり、不必要なモノに手を出さなかったりと、賢い消費生活を営めるようになったヒト達にも、弱点がある。それは、不要不急の、全く新しいモノに弱いということだ。お金を使うところを探しているのが、今の社会の実際。はまればブームがカンタンに起きてしまう状態だ。超高級品が飛ぶように売れてしまうマーケットを、この国は持っている。

この先新ハードが目白押しのゲーム業界。不要不急の商品の代表であるゲーム機は、発売されれば、お金の使い道を探している層に強力にアピールするだろう。しかし、ブームを生み出すための「商品の持つ魅力」が、買う側にきちんと向けられたモノとして用意されているのかだろうか。

どうも、魅力づくりのベクトルが、ゲームの魅力＝面白さ、とは違うところに向いているのではと、疑問に感じるところか多々ある。そのあたりをカンタンに整理して、ハテナとしてまとめておきたい。独断と偏見に満ちたものなので、異論もあるとは思うが、門外漢の視点では、こんなところが疑問なのですよ。

新ハードが面白さを加速するか

新しいゲーム機のスペックを見ていると目がくらみそうだ。オールドテクノロジーをうまく組み合わせることでささやかな娯楽を生み出していた遠い時代のような、牧歌的なイメージはそこにはない。大容量の記憶メディア、ハイスピードかつ素晴らしい表現力を持つ演算装置。本当の意味での最先端技術を投入し、テレビゲームのハードウェアは作られている。しかも驚くべき低価格。テレビゲームの未来はばら色に輝いている、感じがする。が、果たして本当にそうなのだろうか。

ハイスペックの弊害として、ソフトウェアの開発が今まで以上に困難になることが、目に見えやすい問題だろう。アイデアがあっても資金がなければソフトウェアの開発が困難だ、という環境を作り出してしまう。本当に良いアイデアなら日の目を見る、という声も聞こえそうだが、現実問題として資本探しという要らぬ労力が、クリエーターに負荷としてのしかかる。様々な救済システムが用意されているだろうけれども、果たして機能するのかどうか。

資本を持つものだけがソフトウェアを作ることができる環境は、果たしてゲームを楽しむヒトにとって幸せな環境なのか、と問えば、疑問が残ることは言うまでもない。

これからのハードウェアの進化の道筋のひとつとして、ひょっとすると、アイデアをカンタンにソフトウェアとして展開できるような様々なツールボックスのようなものが、誰にでも開放（＝専門的な知識が無くとも使えるという意味も含む）されている、そのあたりをポイントにしたもの、が考えられても良いかもしれない。

リアルさが面白さを生み出すか

テレビゲームの映像が、どんどんリアルになっていく。莫大な予算を投入した賜物なのだろう。なにより臨場感がすごい。まるで映画を見ているような迫力だし、実写に近づけば近づくほど、一瞬、感情の移入も容易になるような気がする。鮮烈な印象を与えるハイクオリティな映像は、はっとヒトを惹きつけるものがある。しかし、映像のリアルさは、費用対効果が見合うだけの、ゲームの面白さを産んでいるのであろうか。

映像がリアルになったから遊びそのものも面白くなった、という例はひどく少ないような気がする。画面の中での空間の広がりが、新しいゲームの面白さを生み出していることは、間違いない。奥行きがあるだけで、それは全く違うゲームになり、面白さの質が変わったというケースも少なくないだろう。しかし、画像そのものがリアルになることは、新しい何かを作り出しているのであろうか。

テレビコマーシャルに見る、信じられないような滑らかな動きのムービーは、宣伝材料としては素晴らしいものであることは認める。しかしながら、実際にプレイするとになると、そのリアルな映像は、遊ぶヒトにとってのインセンティブにもならず、スキップする対象となっている。もったいない。映像の品質が上がることによって、遊びそのものの質的向上が見られるならいざ知らず、現状ではそうではないような気がする。

ゲームそのものの面白さのためにハイクオリティな映像が不可欠なのか、それとも、まず驚愕の画像ありきなのか。遊び手の側としては、まずはゲームの面白さを追及して欲しいと考えるはずだ。こけおどしの立派さはＮｏ！　と拒否したいところかもしれない。少なくとも、別のお金のかけ方をして欲しいと思うだろう。それでソフトが安くなれば、言うことがない。

まだまだ続く進化へのハテナ？

面白さの本質に向けて、どの開発者もアタマを絞りまくっているのはわかる。しかし、どうもサービス過剰なのではないか。遊び手の自由度が下がってしまって、機械に遊ばれてしまっている感がある。来月も、もう少しこの話題を続けることとする。



イラスト／西小野ゆうこ

サカタカツミ プロフィール
マーケティングプランナー。インターネット上で新しいサービスを始めました。ビジネスマンの情報ブレーンとして役立つかもしれないサイトです。詳しくはhttp://www.faddist.net/でどうぞ。ちなみに今号から名前もちょっと変えていたりして。

PRESENT
seeP.119

PRESENT for You

本誌記事中の「PRESENT」マークのあるソフトやトイは、このページでプレゼントしちゃいます。応募方法が2通りあるから、よく読んでね。



アンケートはがきで応募!

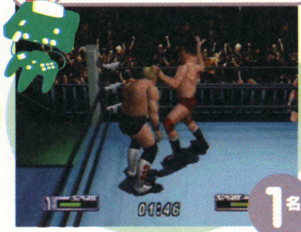
1 トップギア・ラリー



3名

ケムコ

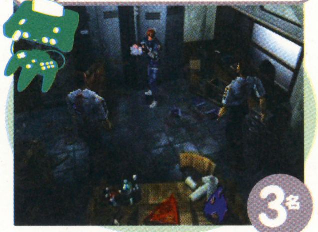
2 バーチャル・プロレス2~王道継承~



1名

アスミック・エースエンターテイメント

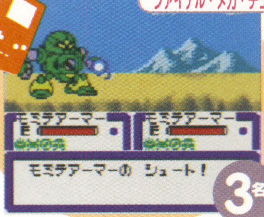
3 バイオハザード2



3名

カプコン

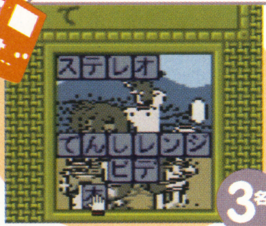
4 Bビーダマン爆外伝V ファイナル・メガ・チューン



3名

メディアファクトリー

5 ~娯楽王~TANGO!



3名

J・ウイング

6 F1 WORLD GRAND PRIX II for GAMEBOY COLOR



3名

ビデオシステム

7 ハイパーオリンピックウインター2000



3名

コナミ

希望のソフトが決まったら、本誌綴じ込みのアンケートはがきに必要事項と希望商品番号、本誌に対するご意見・ご希望を記入のうえ、お送りください(切手は不要です)。

応募締め切り 2000年3月21日(火) 消印有効
※当選者の発表は、商品の発送をもって代えさせていただきます。

官製はがきで応募!

8 トレーディングカードゲーム スターターセット

提供 ファミ通NP編集部



各1名

8 ポケモン金・銀開発スタッフ サイン&イラスト色紙



5名

提供 ゲームフリーク

9 じゃがいぬくんカレンダー



5名

提供 ビクターインタラクティブソフトウェア

10 牧場物語スペシャルコミック



10名

提供 ビクターインタラクティブソフトウェア

11 カットよっちゃんセット



10名

提供 よっちゃん食品工業

あて先 〒151-8720 東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー ファミ通NP編集部
ファミ通64+4月号プレゼント係

2000年3月21日(火) 消印有効 応募締め切り
※当選者の発表は、商品の発送をもって代えさせていただきます。

希望の商品が決まったら、官製はがきに住所、氏名、年齢、職業(学年)、電話番号、希望商品番号と商品名、それぞれの記事に対するご意見、ご希望をご記入のうえ、下記のあて先までお送りください。ひとり何通お送りいただいてもけっこうです。

MONTHLY SOFT FILE

新作ソフトカタログ（1/27～2/24）

N64ユーザーお待ちかねの『バイオハザード2』が発売！　未知なる恐怖を体験したらおつぎはNPの『ピクロスNP Vol.6』だ。過去の問題120問を含めて全240問が用意された超ボリューム。パズルが好きなら遊んでみないとね。

NINTENDO64

トップギア・ラリー2

バイオハザード2

バーチャル・プロレス2～王道継承～

GAMEBOY

F1 WORLD GRANDPRIX II for GAMEBOY COLOR

娯楽王TANGO!

ドンキーコングGB ディンキーコング&ディクシーコング

なかよしペットシリーズ① かわいいハムスター

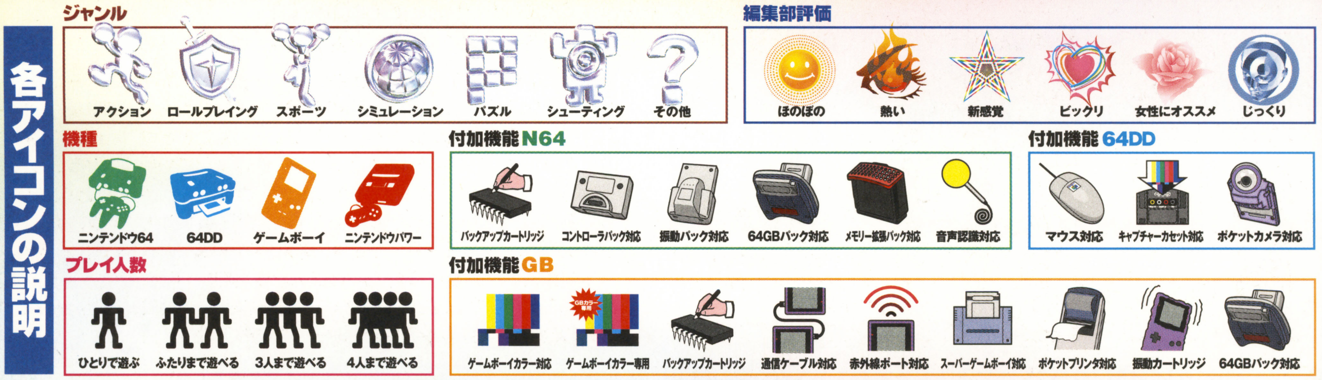
ハイパーオリンピック ウインター2000

Bビーダマン爆外伝V ファイナル・メガ・チューン

NINTENDO POWER

ピクロスNP Vol.6

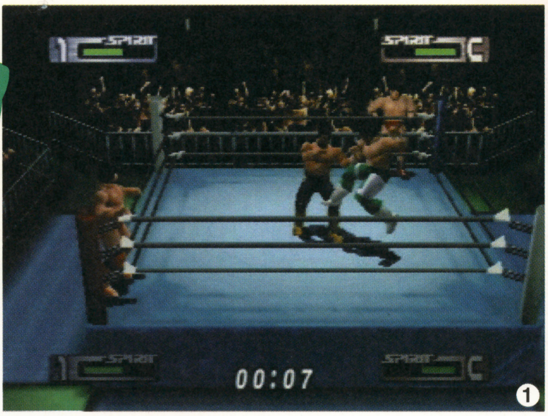
各アイコンの説明



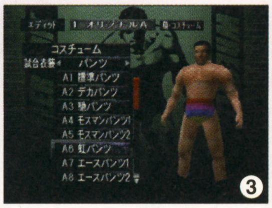
バーチャル・プロレス2～王道継承～

“明るく楽しいプロレス”を体感せよ！

2000年1月28日
6,980円
アスミック・エース エンタテインメント
Asmik Ace Entertainment Inc.









❶全日本プロレス4天王そろい踏み。アツいバトルが始まる。❷馬場さんの雄姿に涙を誘われるファンも多いはず。❸エディット機能によってオリジナルキャラクターも作成可能。❹1000種類もの技が用意されている。



PRESENT see P.119

ここに注目！

世界で一番タフな試合で鳴らす全日本プロレスが正式参戦。総合格闘技系レスラーも含めて多数収録。完全無欠のエディットモード。プロレスのすべてはここにある。
（広報　佐藤さん）

好評を博した『バーチャル・プロレス』がパワーアップして帰ってきたぞ。今作はあの全日本プロレスとがっちりタッグを組み、日本人選手・外人選手問わず全日のレスラーたちがリアルに再現されている。バトルはジャンケンのような“3つ巴”システム。“組み技”、“打撃技”、“ディフェンス”と各コマンドの駆け引き（一方に弱くもう一方に強い相関関係）によってなりたっている。それぞれのレスラーは“スペシャル技”を持ち、条件を満たすことで相手に大きなダメージを与えることもできるぞ。約100人ものレスラーからお気に入りの選手を選んで戦う、“シングル・タッグマッチ”、“バトルロイヤル”はもちろんのこと、全日本プロレスの一員となって1年間のサーキットを回る“王道継承”モードなど中身も充実しているのだ。

はみだしN64&GB 広報の佐藤さんのオススメの遊び方は総合格闘技系の選手を使った、格闘一秒殺ルールでの闘い。10数秒でギブアップも可能だそうです。

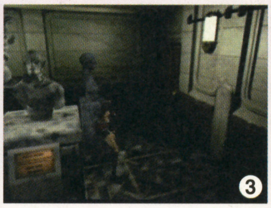
バイオハザード2

あの恐怖がN64で蘇る！

2000年1月28日 7,800円
カプコン
CAPCOM

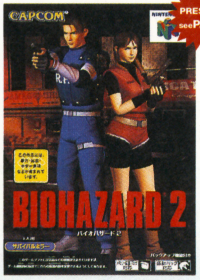








❶ハイレゾパックに対応した綺麗なグラフィック。血の色は、赤、青、緑の中から選べる。❷天井をうごめくリッカー。す速い動きに注意しよう。❸動く胸像。さまざまな謎解きが楽しめるのも『バイオ』の魅力のひとつだ。❹今作で初登場のEXファイル。これを読めばバイオの世界観をより深く知ることができる。



PRESENT see P.119

ここに注目！

パワーアップした美しいグラフィックが迫りくる恐怖を倍増させます。N64だけのオリジナル要素も見逃せないぞ。
（開発担当者）

'98年に他機種で発売され、一世をふうびしたサバイバルホラーゲームがついにN64で登場する。カートリッジの限界に挑戦したムービーやフル音声再生が楽しめるぞ。まだバイオシリーズをプレイしたことが無ければ、この機会にぜひプレイしてみよう。もちろんN64版ならではの新要素もいろいろと追加されている。まずはキャラの操作方法がふたつ選べるようになった。いままでのバイオシリーズ同様の、左右で体の向きを変え、上で前進、下で後退する操作と、『マリオ』や『ゼルダ』のように3Dスティックと同じ方向へキャラを移動させる操作が選べる。さらに新しく追加された“ランダムモード”では、アイテムの出現パターンがバラバラになり、より緊迫したバトルが楽しめるのだ。振動パックを使えば、さらに恐怖が増すぞ。

はみだしN64&GB ファン待望のN64オリジナルタイトル『バイオハザード0（仮題）』。今作のEXファイルでその真実に迫れ!!

トップギア・ラリー2
大自然の中を駆け抜けろ！

2000年2月4日 6,980円
ケムコ









❶ゴールは目の前だが、気を抜くな！❷最初はドライバースクールで練習。コーンを倒さないように走るんだ。❸他車との接触も当たり前！　だが、ぶつかり過ぎるとパーツが破損してしまう。画面下のアイコンに気を配ろう。❹キミならどのクルマを選ぶ？



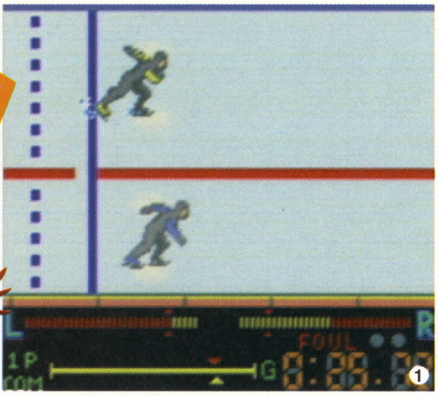
ここに注目！

トヨタカローラWRCや三菱ランサーエボリューションなど実車を使用した本格派ラリーレースゲーム！サウンド・ビジュアルエフェクトを駆使した臨場感あふれるレースを体感しよう。（広報　多田さん）

N64のラリーレースゲームと言えば、ケムコの『トップギア・ラリー』。その続編がついに発売されたぞ。トヨタ、スバルといった国内メーカーのラリーカーを10種類以上選ぶことができるので臨場感もバツグンだ。コースに出るまえに、まずはドライバーズスクールでラリーテクニックを磨くことをオススメする。アクセル・ブレーキの基本的な使いかた、上手なコーナリングのしかたをここでマスターしたら、いよいよレースに挑戦だ。コースと天候はそれぞれ4種類あり、多彩なレース展開が期待できる。さらに上級コースでは、コースジェネレータ機能によりプレイする度にコースがランダムに変化するので、プレイヤーを飽きさせないぞ。クルマのボディーカラーやデカールは変更できるので、自分だけのラリーカーで友だちと勝負だ！

ハイパーオリンピック ウインター2000
つぎの冬季五輪開催地はソルトレイクシティ

2000年1月27日
4,500円
コナミ











❶相手とのデッドヒート。焦って左右のタイミングを狂わすな。❷“スキージャンプ”。ジャンプ中のスキー板の角度が重要だ。❸“チャンピオンシップモード”では、苦手種目があると不利だぞ。❹日本選手を選ぶとおなじみのマークが応援。❺ランキングを見て、新記録を目指せ！



ここに注目！

操作説明が画面に出るので誰でも楽しく遊べます。慣れたら徐々に成績を伸ばして最終的には目指せ！“金メダル”!!（プロモーション企画部　江澤さん）

今年2000年は夏のオリンピックイヤー。でも冬のオリンピックも忘れちゃならないというわけで、コナミの定番シリーズ『ハイパーオリンピック』の新作が発売された。用意されているのは8種目。“スキージャンプ”なら、風向きを予測し、タイミングよく踏切でジャンプ。空中ではスキー板の角度を調整しつつ飛行距離を伸ばし、着地をきれいに決めるなど本物同様のリアルな操作が必要とされるのだ。飛距離点と飛型点の合計で順位が決まるこだわりっぷりだから、極めたくなるはず。自由に競技を選んでメダルを目指す“オリンピックモード”、8つの種目すべてにチャレンジし、各種目のポイント合計によって優勝を目指す“チャンピオンシップモード”のふたつのモードがある。特定種目にこだわるもよし、全種目を制覇するもよし。冬のスポーツをGBで満喫しよう。

なかよしペットシリーズ① かわいいハムスター

2000年1月28日
3,980円
エム・ティー・オー

かわいい動きは本物そっくり！







❶ハムスターの状態に注意して育てよう。❷本物のペットを飼育しているようなかわいいグラフィックだね。❸ハムスターの反応は……？　プレイヤーの行動に応じてイベント画面を見ることができる。❹たまにはハムスターを部屋の中で遊ばせよう。❺どきどき。今日はどんな運勢かな？



ここに注目！

日本ハムスター愛好家教会の協力により、ハムスターの行動やかわいい仕草、習性までリアルに再現。本物を飼っているかのようです。（広報・宣伝　古島さん）

かわいいペットを育成していくゲームシリーズが誕生したぞ。第1弾ではハムスターが登場。ゴールデンハムスター、ジャンガリアンハムスター、ロボロフスキーハムスターの3種類を育てることができるんだ。ハムスターの行動や状態を見ながらごはんをあげたり、遊ばせたりと世話をしていこう。日本ハムスター愛好家協会が制作協力しているので、本物のハムスターそっくりの愛らしい仕草や表情を見ることができるぞ。ハムスターの望んだ行動を選んだ時は、高い"仲良しポイント"が得られる。このポイントが増えると、ごはんや遊びの種類が増えていき、イベントが発生したりするぞ。ポケットプリンタでイベント画面をプリントしたり、通信ケーブルを使って、友だちの家に遊びに行くこともできる。占いもついていて、ハムスターに関するいろいろなことでその日の運勢を占ってくれるぞ。

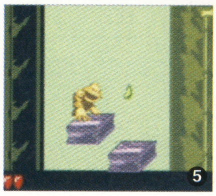
ドンキーコングGB ディンキーコング＆ディクシーコング

2000年1月28日3,800円
任天堂

コングたちの活躍が今度はGBカラーで！







❶向かってくる敵は、踏んでやっつけちゃえ！❷つぎのステージはどんなところかな？❸ステージのどこかにボーナスステージに通じるタルがあるぞ。❹タルを持ち運ぶディンキー。タルは敵にぶつけることができるんだ。❺動く足場ではタイミングを見計らってジャンプしよう。



ここに注目！

操作性もよくスピーディーなアクションが存分に楽しめます。本編をクリアーした後は"タイムアタック"も用意されやりごたえ十分の内容です。（広報室企画部　古田さん）

おなじみ『ドンキーコング』シリーズの最新作は、GBカラー専用ソフトだ。美しいグラフィックによって描かれるコングたちのいきいきとしたアクションは目を見はるほど！　今回プレイヤーが操るのはディンキーとディクシーの2匹。伝説の"ロストワールド"を探すため、冒険の旅に出発するぞ。行く手には、森や湖などさまざまなステージが用意されており、冒険の邪魔をする敵やトラップなどがあって一筋縄にはいかない。どちらかが敵にやられた場合は、ステージのあちこちにある"DKバレル"を壊せば復活するのであわてるな！　そのほかにも、4匹のアニマルフレンドたちが登場する。水中ならカジキのエンガード、高いところならオウムのスクロークスというように、それぞれの特性を活かしてディンキーたちに力を貸してくれるので、ステージをクリアーするのに欠かせない存在だ。

はみだしN64＆GB　任天堂企画部内でドンキーコングカードゲームがひそかなブーム。ちなみにGBに同梱のディンキーのキャラクターカードは使えます!!

Bビーダマン爆外伝V ファイナル・メガチューン

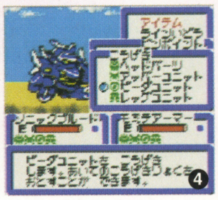
時空を超えて冒険するBビーダマン！

2000年2月4日
3,980円
メディアファクトリー
MEDIA FACTORY











❶ビーダコップは全部で6人。リーダーのしろボン、ボーダーランド王国の王女、あかボン、メカに強いあおボン、宇宙宅配便屋のきいろボン、エリートのくろボン、そして元騎士団長のみどりボンだ。❷宇宙の支配をたくらむデビルペーダーのボス、キングベーダー。❸わからないことはグレイボン博士にきいてみよう。❹バトルではどのパーツを狙うかが重要になる。❺いろいろな時代にタイムワープして、クリスモンドを探そう。



ここに注目！

全部集めると、チューンアップ可能なアーマーは、なんと60体以上！自分自身でチューンアップしたアーマーで、迫力のバトルを楽しめ！（開発担当者）

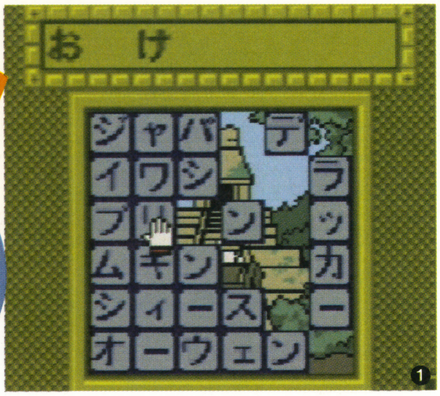
アニメでおなじみの『Bビーダマン爆外伝V』の世界がRPGになったぞ。今回の敵は、伝説の剣、ビーダキャリバーを狙う宇宙海賊デビルベーダー。そのビーダキャリバーは12個の“クリスモンド”となって時空のかなたへ飛び散ってしまったのだ。プレイヤーは主人公のしろボンたちといっしょに、デビルペーダーより先にクリスモンドを捜し出さなくてはいけない。バトルのカギは、アーマー（ロボット）のチューンアップ。ビーダロイドと呼ばれるオプションを装着したりアイテムを搭載して、パワーアップさせよう。通信ケーブルを使えば友だちとバトルしたり、前作『ビクトリーへのみち』とデータ交換もできる。赤外線ポートを使って家にあるいろんなリモコンに信号を送ると、秘密のアーマーやアイテムを入手することもできるぞ。デビルベーダーの野望を打ち砕き、宇宙の平和を守ろう！

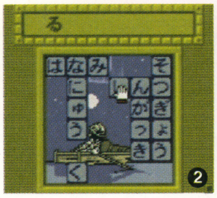
はみだしN64&GB 広報の八塚さん曰く、テレビやビデオのリモコンでアイテムやアーマーが出現する“リモコンモード”は超楽しいぞ！

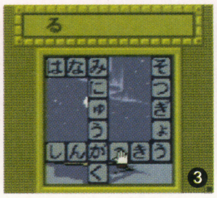
～語楽王～TANGO!

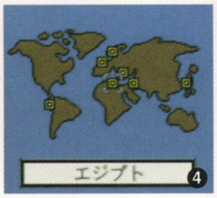
世界を旅して単語を並べよう！

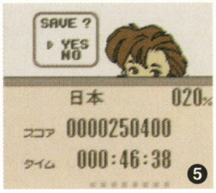
2000年2月11日 3,980円
J・ウイング
J-WING











❶文字を移動させて、単語を作るのだ。❷❸3文字によってはふたつの単語に使う場合も。❹世界の遺跡の攻略。先はまだまだ長い。❺ゲームの進み具合は、遺跡の発掘度で表示される。



ここに注目！

いつでもどこでも遊べる定番のパズルゲームですが、ストーリーを組み込み、世界7ヵ月の遺跡が舞台に繰り広げられる冒険仕立てです。（広報担当　上田さん）

キーワードに合った単語をつないでクロスワードのようにパズルを解いていくのがこの『～語楽王～TANGO!』。キミは主人公のシンゴとなり、世界各地の遺跡を巡り石盤をつなぎ合わせて105問にものぼるパズルをクリアーするのだ。たとえば、“ちょうみりょう”というキーワードが提示されたら、石盤を自在に動かして、“しょうゆ”や“さとう”など単語を作り、すべての文字を使い切ればクリアー。文字が余ってしまうと、再度問題にチャレンジすることになるぞ。クリアーするごとに、ボーナスとして3つのカードから1枚カードを引ける。ステージを解かずにクリアーできる“クリアー”カードなど、有利にゲームを進めるカードが獲得できるのだ。ただし、“ハズレ”カードもあるぞ。ステージが進むと難しさもアップするが、知的好奇心もくすぐられるから、なかなかやめられない。

はみだしN64&GB 社員全員が風邪に侵されたJ・ウイング社員。いまのところ健康な社員ゼロ状態。いつまで続く？

F1 WORLD GRAND PRIX II for GAMEBOY COLOR

2000年2月24日4,300円
ビデオシステム
VIDEO SYSTEM

時速300キロオーバーの熱いレースをGBで！



❶緊張するスタートの瞬間。出遅れるな！❷唯一の日本人F1ドライバーとして'99年を戦った高木虎ノ介。ファンの人も多いハズ。❸タイムアタックではゴーストカーとの競争に勝つことにより、タイムを縮めることができる。❹コーナーでの急ブレーキはスピンを招く。まえもって減速しよう。❺パドックでマシンのセッティング。タイヤや燃料の量など、自由に変更できるぞ。



PRESENT seeP.119

ここに注目！

GBカラーの表示機能をフルに使ったグラフィック、F1ならではのスピード感など、これまでにない迫力あるレースゲームです。
（広報担当　福田さん）

N64でF1ファンを唸らせた『F1 WORLD GRAND PRIX』が今度はGBでも楽しめる。'99年の公式データを用いており、登場するチームやコースはすべて実名。お気に入りのドライバーでプレイできるぞ。GBカラー専用なので、マシンのカラーリングやサーキットの景観などがとってもリアル。スピード感もバッチリだ。今作では初心者にうれしい"ピットインボタン・システム"を採用している。これは、レース中にあらかじめこのボタンを押しておくことで、自動的にピットへ入ってくれるという便利な機能。これでタイヤ交換や燃料補給のタイミングを逃してしまうこともなくなるぞ。全16コースを戦い抜く"グランプリ"など、ひとりで遊ぶモードのほかに、通信ケーブルを使用してふたりで対戦する"マッチ・レース"があり、ハンデキャップ機能をオンにすれば初心者だって勝てるかも！

ピクロスNP Vol.6

2000年2月1日2,000円
任天堂
Nintendo

毎日4問解いても2ヵ月かかる大ボリューム！



❶数字をヒントにマスを塗りつぶして隠されている絵を完成させよう。❷正しくぬりつぶせたら、絵に色がついてキャラクターが動きだすぞ。❸カンがテーマとなった新モード。?の行はどこを塗りつぶせばいいのかわからない。❹説明書が無くても、遊びかたはゲームの中に入っているので安心して遊べる。

Fブロック = 3
Bブロック = 4



ここに注目！

今回の『ピクロスNP Vol.6』はリニューアル。過去の名作も含めてボリュームアップがなされていますので、ますますお得になりました。
（広報室企画部　改元さん）

いままで出たピクロスNPシリーズを欠かさず遊び、まだまだ物足りないというキミにぴったりの『ピクロス』シリーズ最新作が登場するぞ！　今回は新作120問に加えて、過去の名作120問がプラスされ、ボリュームが大幅にアップ。新作では"マリオ"のキャラクターたちが問題になっている。まずは"ビギナー"モードから遊んでつぎつぎと上級のモードに進んでいこう。各モードをそれぞれ全問クリアーすると称号入りの賞状がもらえるぞ。超難問揃いの"エクストラ"モードをクリアーすると、さらに謎の隠しモードがプレイできるようになるのだ。友だちとの対戦では、いままでのシリーズと同じ数字のヒントがある"論理的"対戦と、数字のヒントが少し隠されている"カン"対戦が新たに選べるようになって楽しみが増えたぞ。

はみだしN64&GB　特集問題を解いてGBカラーが当たる懸賞はまだまだやっている。チャレンジしよう。

今月のテーマ：『ポケモン金・銀』



❶ 神奈川県 李遠ときや

ふたりの息子にサンタさんからきたプレゼントが『ポケモン金・銀』それぞれだった。
（千葉県　37歳　加藤雅子）
●全国のサンタさんも『ポケモン金・銀』を買うのにお店で並んだのかな？　でも子供の笑顔が見られたら疲れもふっとんじゃうんだろうね。
（日本のサンタは大忙し）

私の友だちは『ポケモン銀』をぬすまれてしまいました。
（岩手県　12歳　みほりん）
●そりゃ災難だったね。今度からカセットには10万ボルトの電流を流しておくといいかも。
（ハワイに行きたい編集者）

うちの高校では休み時間にほとんどの人がコッソリ『ポケモン金・銀』をやっている。そこで私も持っていこうと思った。GBとイヤホンと『ポケモン銀』を持っていった。電車に忘れた。
（埼玉県　15歳　ビーバップ）
●休み時間もむだにしないキミの友だちは、ポケモンで頭がいっぱいだ。きっとノートは授業の内容よりもピカチュウで埋めつくされているぞ！
（教科書の隅にパラパラマンガを描いていた編集者）

ピカチュウの進化前のピチューがすごくかわいくて好きです。マリルもかわいいで〜す。（大阪府　23歳　ぴちゅう）
●♪そりゃ私は、カワイイとか好かれるタイプじゃないけれどぉ〜、こっちぃ向いてぇ！
（song by 椎名りんぐま）



❷ 沖縄県 具志堅勇人

『ポケモン』シリーズが、ネオジオポケットやワンダースワンで発売される夢を見た。
（北海道　23歳　COC八杉克政）
●『グンペイ』や『ソニック』がGBカラーで発売される夢を見てほしいな。
（夢見る29歳の男）

今年は辰年ですね。だからポケモンのパーティーもドラゴンタイプで揃えてみては？　カイリュー・ミニリュー・ハクリュー・キングドラ……2匹足りない？　まあドラゴンは強いからいいですよね？（山口県　13歳　てんさい）
●それじゃ、こちらは江藤を4番にして高橋と松井のクリーンナップで今年こそ打倒ドラゴンズ！　え？　違うの？（清原の復活を祈る編集者）

GBカラー専用のゲームが多くなってきているなかで、『ポケモン金・銀』がすべてのGB共通なのはうれしいことです。いま、でかいGBでハマってます。
（東京都　18歳　81）
●なにげに任天堂のホームページを見ていたら、"でかいGB"の特長はもっとも電池寿命が長いことなんだって。なんと、35時間も遊べるのだ。がんばれ、"でかい"やつ！
（明かりがつくアストロボーイでやってます）

あ〜〜〜〜〜っ!!　オレ、GBないのに『ポケモン銀』買っちゃった〜〜っ!!　でもイトコに借りたから大丈夫。（静岡県　13歳　ジャージャー細中）
●持ってないんなら、キミがイトコに『ポケモン銀』を貸すべき！（断固譲りませんよこれだけは）

『ポケモン銅』がでることを期待しています。
（宮城県　14歳　モモコ）
『ポケモン金・銀』のほかに『銅』もできるんですか？　教えてください。
（埼玉県　14歳　怪人ソナー）
●いや、それよりも『ポケモン・イノムー』とかのほうがシブくていいと思うのだが。
（誰も買わねーってか？）



❹ 山口県 アイコン

『ポケモン金・銀』をやる時間と勇気がない。
（千葉県　20歳　矢野啓明）
●"ポケモン金・銀64+放送局"がいよいよオンエアー！　まだプレイしていない人も、ヤリコミ中の人もチェックチェック！　（番組宣伝中のDJ）



❸ 神奈川県 横濱kabitan

いまのところいちばん古いゲーム機は？　またいちばん新しいのは？　（富山県　10歳　松谷洋平）
●家庭機限定で答えるけど、最古は海外ならオデッセイ、日本ならテレビテニス。最新は発売直前のPS2ってことで。
（業界人なら当たり前）

乳白色の64DDたのむ。（願）
（岡山県　22歳　矢野盛章）
●それでは、ここで乳白色の64DDの作りかたを教えるぞ。メモを用意だ。材料は乳1000cc、64DDの素（市販のもの）ベーキングパウダー小さじ1杯、砂糖・塩少々。作りかたは簡単、湯気の出る程度に温めた乳にベーキングパウダーと砂糖、塩、64DDの素を入れよくかき混ぜる。これをあらかじめバターを塗っておいた64DDの型に流しこんで180度のオーブンで15分焼くんだ。これででき上がり。おいしいぞっ！（クッキングパパもどき）

N64よりも鈴木あみが好きです。あみーゴ特集をくみましょう。　（兵庫県　19歳　杉本朋久）
●弊社で慎重に検討を重ねましたところ、貴殿のご要望には添いかねることとなりましたことを、ここにお知らせいたします。貴殿の今後の活躍をお祈り申し上げます。　（麗奈っちなら！　の編集者）

ファミ通64+を略して『ファミロク』でいい？
（東京都　13歳　にっしん）
●『ファミロク』でも『ミロクよ』でも『ぁうんす』でも、なんでもいいっすよ。
（書店の迷惑を考えない編集者）

編集長が落語好きだから、アンケートはがきの趣味の欄に落語があるんですか？　（茨城県　19歳　胃悪一臭）
●ずばりそういうことです。この惑星で日本にしかない独特なエンターテイメント・落語のよさをわかる読者がどのくらいいるのかと質問してみました。でも結果はさんざんです。近々趣味の欄から落語の2文字は消える予定です。
（落語好き編集長）

●●● おはがき大募集! ●●●

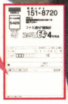
"FromREADERs" では毎号テーマを決めて、アンケートはがきで寄せられた読者のご意見をドーンと掲載しちゃいます。もちろんテーマ以外の内容でもぜんぜんオーケー！　採用者にはファミ通64＋オリジナルの図書カードをプレゼントしちゃうぞ。役立つ意見、無意味な意見などをドシドシ応募してくださいッ！
気になるつぎの募集テーマは『カードヒーロー』。とうとう発売された任天堂ファン待望の『カードヒーロー』、みんなはもう買ったかな？　ゲーム史上に残るであろうこの名作に対する意見を、ファミ通64＋編集部が全力をあげてお答えするぞ。こちらは6月号に掲載する予定。また、E-mailでも受け付けているので、気軽に送ってくれ！　みんなの意見を待ってるぞ!!

募集するテーマは『カードヒーロー』です。

ファミ通64＋オリジナル図書カード ☞



ここに書いて送ってくれ！



あて先はこちら
〒151-8024
(株)アスキーファミ通NP編集部
FromREADERs係

メールはこちら
あて先: n64plus@ml.ascii.co.jp
件名：4月号FromREADERs係
＊住所・氏名・年齢・ペンネームなども忘れずに＊

君はもう応募したか?

本誌2月号・3月号でも告知した、ファミ通グループ6誌による合同企画 "ファミ通一族の陰謀☆2000" の締切が迫っている。応募者全員がプレミアムテレカをゲットできるので、まだ応募していない人は急げ！締切は2月29日です。

ジムリーダーイラスト!!
❶まずはヒワダジムのツクシ。かわいい男の子って感じがするなぁ。❷つぎはハヤト。肩にのってるヤミカラスも渋い！❸イブキの後ろになにげにミカンが……。❹もう一枚イブキ。やっぱり目つきが鋭いっす。

BACK ISSUE 64+

Product P プロダクト・ピー

あったらいいなという、そんな夢のピカチュウグッズの数々。今回は仮想ピカチュウプロジェクトのバックナンバー記事を全ページまとめて掲載しちゃいます！


06 プロダクトP 118-119


07 プロダクトP 110-111


09 プロダクトP 124-125


11 プロダクトP 114-115



1999.11 ／490yen

特報●モバイル21&GBアドバンス
特報●GB用ソフト書き換えスタート!
徹底解析●オウガバトル64／実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2／爆裂無敵バンガイオー／スーパーロボット大戦リンクバトラー／GBドラゴンクエストI・II　ほか

●任天堂のソフトが一挙に集まったNINTENDO SPACE WORLD'99のアフターレポート。お待ちかねの巻頭クロストーク(糸井重里氏)後半戦。さらに『ポケモン金・銀』や『RPGツクールGB』の新情報も必見!



1999.12 ／490yen

特集●ゲームボーイの現在形と未来形
特報●64DD・ランドネットの全貌が判明!
徹底解析●スーパーロボット大戦64／GBドラゴンクエストI・II／牧場物語GB2／ウィザードリィ　エンパイア／ファイアーエムブレムトラキア776　ほか

●待望の64DDのサービス開始を速報。巻頭クロストークでは64DDとGBを接続する『64GBケーブル』を使った野心作『DT(仮)』のプロデューサー遠藤雅伸氏がこれからのゲームについて語ってくれた。



2000.01 ／550yen

特集●64DD&ランドネット　セメントマッチinファミ通64+
特報●カードヒーロー
徹底紹介●巨人のドシン1／スターツインズ
徹底解析●スーパーロボット大戦64／カスタムロボ
別冊付録●ポケットモンスター金・銀　冒険ガイド①

●待ちに待った64DDソフト、『巨人のドシン1』の制作者、飯田和敏氏のインタビュー。またゲームボーイ史上に残る名作になるとの声が多い『カードヒーロー』の特報も必見だ。



2000.02 ／550yen

特集●Beyond the N Ages
徹底紹介●カードヒーロー
徹底解析●スーパーロボット大戦64／悪魔城ドラキュラ黙示録外伝～レジェンド　オブ　コーネル～／ドンキーコング64／マリオパーティ2　ほか
別冊付録●ポケットモンスター金・銀　冒険ガイド②

●今回は任天堂の歴史を振り返る大特集。巻頭クロストークはつねに新しい遊びを生み続けるクリエイター、中村光一氏だ。



2000.03 ／550yen

徹底紹介●カードヒーロー
徹底解析●悪魔城ドラキュラ黙示録外伝～レジェンドオブコーネル～/バイオハザード2/ドンキーコング64/マリーのアトリエ・エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～　ほか
別冊付録●ポケットモンスター金・銀　冒険ガイド③
マンスリーソフトファイル　1999

●今回のあそぶのうみそでは、『女神転生』シリーズを生みだした岡田耕始氏が登場。N64とGBのゼルダ新作情報も見逃せない！

●●●●●●●●●●●バックナンバーを手に入れる3つの方法●●●●●●●●●●●

●その1　本屋さんに注文する

●その2　アスキーイーシーに注文する

料金後払いにて、電話、FAXでのご注文ができます。FAXにてご注文されるかたは、住所、氏名・電話番号、お申し込み内容を記入のうえ、下記の番号までお送りください。お申し込み後、1週間前後でお届けします。

問い合わせ先　株式会社アスキーイーシー
TEL 03-5351-8202(AM10:00～PM5:00、土・日・祝除く)
FAX 03-5351-8201(24時間受付)

※ご注文された商品の合計金額が5,000円以上の場合は送料無料です。5,000円未満の場合は、一律送料400円がかかります。なお、お支払い方法は、振り込み用紙を商品とごいっしょにお送りしますので、郵便局から料金を振り込んでください。また、クレジットカード(アスキーカード、VISA、DC、マスター、JCB、NICOS、ダイナーズ)によるお支払いも可能です。

●その3　インターネットで注文する

下記のホームページからもご注文ができます。表示されたメッセージに従って、お申し込みください。送料やお支払い方法は電話、FAXと同じですが、お申し込み後のお届け日数をE-mailにてご連絡します。

http://www.arcs.ne.jp/direct/

備品コレクターズ 2 備品コレクターズ vol.2


備品博士とヤッタ君

イマジニアに行ってきました!!



第2回　都庁がすぐ近くにあるよの巻 in イマジニア







■わしは備品博士じゃ。先月から始まったこのコーナーでは、わしと助手のヤッタ君がソフトハウスの紹介をしつつ、備品をゲットするというコーナーじゃぞ。今回ヤッタ君が訪れたのは、イマジニアじゃ。新しいゲーム機には積極的にソフトを出しているソフトハウスじゃの。
○今回はいきなり勉強させられたよ。GBを使ってゲームをしながらだけど。
■それは、GBの『□いアタマを○くする』というソフトじゃな、イマジニアは教育ソフトにも力を入れておって、『合格ボーイ』シリーズは小学生を中心に勉強の手助けになっているんじゃ。
○ゲームで勉強するなら楽しくなるかもね。親にGBを買ってもらう口実にもなるし。
■勉強のためならオッケーかもしれんのう。それで、今回は熱心なファンからの質問なんじゃろ？
○でも『ドラッキー』だよ。猫みたいなやつ。広報の星見さんも困ってたよ。(写真中央)
■昔SFCで草野球のソフトとかがあったのう。そういうマニアックな質問こそ、ソフトハウスへの愛が感じられるというものじゃ。それじゃあヤッタ君、最後に今月の感想じゃ。
○新宿駅から会社に着くまでに歩く歩道に乗ったよ。都会って感じがするなぁ～。また来月！

質問
Q.以前SFCで発売されていた、『ドラッキー』シリーズは復活しないんですか？
A.う～ん、(しばし沈黙) 続編は……まずないですね。社内でもその話はでておりませんし、キャラクターグッズ展開ももうないと思います。

今月の目玉備品


やったぜ！ 134コンボ!!

備品データ：メダロット限定非売品シール×2、ポスター×2、激レアトレカ×2、キーホルダー×2、社内用手提げ袋×2、封筒(大中小各2枚ずつ)、ドラッキークリスマス仕様ぬいぐるみ×3、カンペン×5、合格ボーイ日能研のクイズポストカード(解答付き)×100枚！ サンリオタイムネットリストバンド×10。

本誌鑑定評価額 **ドラッキー99匹ぶん**

気になる今回の備品の当選者は……

鳥取県　白石泰志君　18歳　に決定！

20世紀最後のクリスマスをドラッキーとともにすごしてくれ！

このコーナーではみんなの質問を大募集！　熱い情熱のこもった質問を送ってくれたキミには、各ソフトハウスから頂いた貴重な備品の数々をプレゼント！　「なんでこんな社名なんですか？」みたいな質問でもぜんぜんオーケーだ!!　あて先は“FromREADERs備コレ係”まで。

次回は……
アテナ
みんなの応募を待ってるぞ！

はがきか、E-mailで応募しよう

必要事項
❶潜入してほしいソフトハウス
❷聞いてみたいことアレコレ
❸ソフトハウスへの応援メッセージ

今月のお茶
(略してこんちゃ)



コーヒーデータco-hi-data
FILE 2:IMAGINEER
温度＝猫舌には最適
味＝コーヒー豆の味
重量＝手が疲れない程度
オプション＝砂糖など
総合評価：★★
(イッキ飲みしました)

○今月の任天堂ファンにひとことのコーナー by新婚ホヤホヤだっていうのに家庭内別居(?)な箭内さん(エデュケーション事業部・写真下)
21世紀は学校の授業でGBを使って勉強できる日がくるぞ！　これからも応援よろしく！

64+ MONTHLY DATA

売り上げ TOP10 協力店リスト

■北海道
COMG!　ジョイポート本店／パセオ店／琴似店
DEPOツクモ　2番街店
GAME BANK　篠路店／手稲店
TSUTAYA　篠路店／札幌インター店／小樽店／滝川店／美幌店
TVパニック　登別店
スーパーデンコードー　琴似店／苫小牧店／登別店　旭川パワーズ店／菊水元町店／岩見沢店／
そうご電器YES　旭川店／花川店／小樽店／岩見沢4条店／恵庭店／根室店／札幌店／新琴似店／千歳店／大麻店／苫小牧店／美園店／平岡店／北広島店／サカエ店／函館ソフト館／伊達ソフト館／光星ソフト館／手稲ソフト館／静内ソフト館／北見ソフト館／朝日町ソフト館／八雲ソフト館／富良野ソフト館
ドキドキ冒険島　釧路芦野店
ファミコンショップツインズ　桜木店／千歳店

■青森県
TSUTAYA　浜館店
Wonder GOO　青森柏店
スーパーデンコードー　八戸本店／弘前本店／とうてつ駅前店／新むつ店／新青森本店／青森西店／八甲大橋店
そうご電器ソフトYES　東バイパス店
トミー　根城店／五戸店／三沢店／八戸店
トモヤ　金木店／柏店
ないす堂　駅前店／富田店

■秋田県
Wonder GOO　大曲店
スーパーデンコードー　秋田本店／新横手店／新大館店／新本荘店／能代バイパス店
そうご電器YES　広面店／飯島店
ソフトメディア　駅東口店
ブックシティピア　追分店
マジカルステーション　大館店
ゆにこんG　大曲店／本荘店

■岩手県
COMG!　みたけ店／盛岡南サティ店
TVパニック　一関店
Wonder GOO　水沢店
スーパーデンコードー　久慈店／大船渡店／北上店
そうご電器YES　盛岡店
ファミコンショップツインズ　花巻店
マジカルガーデン　水沢店

■宮城県
TSUTAYA　田子店
TVパニック　佐沼店
Wonder GOO　石巻バイパス店／泉バイパス店／大和町店
Wonder Goo Max Denkodo　仙台南店
さくらや　仙台西口駅前店
シーガル　五輪店／石巻店／泉バイパス店／岩沼店／大和町店／北根店
シータショップ　仙台店
スーパーデンコードー　加賀野店／多賀城店／気仙沼バイパス店／古川バイパス店
そうご電器YES　古川ソフト館／亘理ソフト館
大昌ビーヤング　名取店
ベスト電器ハル　ヤオチュウカウボーイ店

■山形県
TSUTAYA　東青田店
Wonder Goo　米沢店
シーガル　米沢店
新大陸　南陽店
スーパーデンコードー　山形北店／酒田店／東根店
そうご電器YES　寿店／南陽ソフト館／桧ソフト館
蔦屋　寒河江店
ドキドキ冒険島　山形西バイパス店／山形店／新庄店
ファミコンプラザTOM　寒河江店／春日町店／大野目店

■福島県
おもちゃの店さいとう　昭和町店
シーガル　ふくしま店／郡山インター店／郡山店
スーパーデンコードー　新白河店／福島西店／福島バイパス南店
そうご電器YES　郡山店

■新潟県
COMG!　亀田店／近江店／小針店／新津さつき野店／新津店／水原店／吉田店／空港通店／五泉店／荒川店／三条四日町店／糸魚川店／小出店／新発田店／中条店／長岡店／内野店／六日町店
えっぐMAN　十日町駅前店／鳥屋野店
ファミコンショップ テイル
マジカルガーデン　新潟東店／上越大通り店／新潟空港通店／柏崎店
ユメック　長岡東口本店／長岡大島店／上越高田店

■長野県
TSUTAYA　伊那店／南松本店
アピアランド　駒ヶ根店／飯田店
エイデン　駒ヶ根店／小諸店／松本店／大町店／諏訪インター店／飯田店
デジタルプレイス　長野店
ノジマ　上田店／茅野店／佐久店／豊科店
ビルフェロー　飯田サティ店／豊科サティ店
ふぁみこん通り　岡谷店

■群馬県
Wonder GOO　高崎店／高崎中居店／館林店／富岡店
クウム　大泉店／太田駅南店

■栃木県
TSUTAYA　作新学院前店／自治医大店
U・らんど　小山店
Wonder GOO　足利店／鹿沼店／宇都宮東店
クウム　足利南店／足利店
ドキドキ冒険島　黒磯店
ブックランド　アレックス
ホームステージカスミ　足利店
三遊堂　烏山店／黒磯店／今市店／鹿沼店／真岡店

■茨城県
Jack　竜ヶ崎店
TSUTAYA　日立城南店
TVパニック　神立店／土浦店
U・らんど　結城店／三和店
Wonder STATION　ひたちなか店／古河店／ホームセンター 境店／波崎1番館／竜ケ崎店／高萩店／新利根COM店／日立田尻店
Wonder GOO　学園店／岩瀬店／荒川沖店／神栖店／水海道店／大穂店／東海店／常陸大宮店／土浦ピアタウン店／石岡店／鹿島店
石岡ピノキオトーイ
今川薬品　クレオつくば店
カスミサンタ　那珂湊店
カスミ家電　牛久店／取手東店／水戸1番館
トイズわん　鉾田店
ドキドキ冒険島　波崎店
フォトショップZERO
ホームステージカスミ　玉造店

■埼玉県
Piw/ぴゅう　北浦和店
TSUTAYA　PIER所沢東店／新所沢店
Wonder GOO　新座店／東川口店／入曽店
アンドウトーイ
黒田書店　本店／BOOM新宿店／三郷店／千間台店
ゲーム天国　草加店
さくらや　大宮東口駅前店
シータショップ　志木店
スーパーソフトボックス　武蔵浦和店
ソフネット　新所沢店
ソフマップ　大宮店
ドキドキ冒険島　南浦和本店／東川口店／北浦和店
ノジマ　越谷店／吉川店／新所沢店／入間店／東所沢店／飯能店／本川越店／蓮田店／三芳店
ファミコンショップ桃太郎　本川越店／川越店／川越新宿店／草加店／新所沢店／入間店／北坂戸店
ファミコンハウス ピエロ　伊奈店／越谷店
プリズムランド　加須店
ホームステージカスミ　春日部店
マジカルガーデン　東松山店
ミルキー　霞ヶ関店／所沢店／鶴ヶ島店／入間店
りんでんばうむ
ロムハウス　上福岡店／志木店

■東京都
BIG　大鳥居店
COMG!　池袋店
Piw/ぴゅう　神保町店／下北沢店／吉祥寺店／国立店／
TSUTAYA　三軒茶屋店／大森町駅前店／サンストリート亀戸店／三鷹新川店／椎名町店
TVパニック　蒲田店／雑色店／昭島店／赤羽店
アール　本町店
アイワールド　東大和店
えのもと玩具店
おもちゃの玉屋
カナリヤ
カメラのさかもと 723
キデイランド　立川店
キムラヤ　町田店パートII
黒田書店　竹の塚店／聖蹟桜ヶ丘店
ゲームキッズ　東武練馬店
ゲームズ マーヤ
ゲーム天国　亀有店／竹ノ塚店
コヤマ　押上店／新小岩店
コユキヤ玩具店
さくらや　新宿ホビー館／東京八重洲北口店／渋谷店／サンシャイン60通り店／御徒町駅前店／池袋東口店
サンソフト
ジー・ファン
シータショップ　大泉店／中野店
新宿TSUTAYA
スーパー2番館
スターショップ　大山駅前店
セキド　ラブラブ高倉店／野猿コンピュータ&ゲーム館
セレクト・イン キムラヤ　サンストリート店
ソフトガレージ　五反田店
ソフトランドDuck　学芸大店
ソフトランドGARAGE　小山店／西小山店
ソフマップ　本店／秋葉原13号店／新宿1号店
大成堂　ひばりが丘店／石神井店／文京店
蔦谷書店　馬事公苑店
ディクタス　武蔵関店
東武百貨店 本店7階玩具売場
ドキドキ冒険島　亀有店／平和台店
ネバーランド　浜田山店
ノジマ　羽村店／高倉店／秋川店／小平店／青梅店／多摩店／忠生店／楢原店／西国分寺店／八南店
博品館トイパーク
ハチスケ　環七大森店／蒲田JR東口店／第2京浜多摩川店
ファミコンショップJOY　大井町店
ファミコンショップ桃太郎　秋津店／清瀬店／八坂店／ひばりヶ丘店
ファミコンハウス　小岩駅前店
ファミコンランド　光が丘公園店／光が丘店／赤塚店
ファミコンワールドぱお　青梅店／小作店／昭島店／東大和店／福生店／立川店
マジカルガーデン　昭島店／田無店／大山店／武蔵村山店
マックスエンタテイメント
丸善無線電機(株)　立川店
ミルキーウエイ　さかい
メディアバレー　町田店
メディアポリス　新大久保店／成城店／府中店
モーリス　中野ブロードウエイ店／高円寺店／中野北口店／野方店
モトナワールド　瑞江店
もりたや　小金井店／調布店
ヤマギワ(株)　世田谷店／東京店
ヤマギワソフト館
ユニックス
ヨッシーのせんべい　初台店
ロムハウス　国分寺店／成城学園店／中野坂上店

■千葉県
GAME いちばんかん　五香店／六高台店
GAME&HOBBY　キッド
mega　豊四季店
MUSIC&GAME　Happy
Piw/ぴゅう　柏店
Wonder GOO　江戸川台店／増尾店／柏店／流山店／花野井店
Wonder STATION　鎌ヶ谷店
アドホック　湖北店
おもちゃのあづまや
ドキドキ冒険島　銚子店／君津店
ねくすとわん　臼井店
ハチスケ　四街道店
ファミーズ　千葉四街道ビートル店
ホームステージカスミ　八日市場店／茂原店
丸井　柏店
マジカルガーデン　稲毛店／南流山店
メディアバレー　千葉店
モトナワールド　船橋北口店／南行徳店
ヨッシーのせんべい　大久保店／津田沼本店

■神奈川県
BIG　港北NT店
Piw/ぴゅう　稲田堤店／淵野辺店／本厚木店
アイワールド　相模原店
ガリバー　京町店
相模原 ガミ堂
シータショップ　希望ヶ丘店／厚木店／戸塚店／溝ノ口／藤沢店
ソフトピア　横浜西口店
ソフトランドBOSTON　鹿島田店
ソフトランドGARAGE　宿河原店／新丸子店／白楽店
ソフトランドSerpenters　鶴見店
ソフトランドぶんぶん　元住吉店／向ヶ丘店／大倉山店
テレビッ子　あざみ野店／馬絹店
トイダック　相武台店／大和店／南林間店
ドキドキ冒険島　東海岸店／白楽店
ノジマ　上鶴間店／愛川店／伊勢原店／岡津店／海老名店／鴨宮店／茅ヶ崎店／溝の口A館店／溝の口B館店／鵠沼店／湘南台店／城山店／秦野店／相模原店／大井松田店／大雄山店／大和店／中山店／辻堂店／湯河原店／平塚西店／平塚店／緑ケ丘店
ファミコンショップ Paddy(パディ)
ファミコンショップ コンコルド
ファミコンプラザ ジェイズ
丸井　川崎店
マジカルガーデン　横浜山手台店
マジカルステーション　さつき橋店／戸塚店
メディアポリス　厚木妻田店／座間店／十日市場店／秦野渋沢店／相模大野店／大和店／日吉本町店／武蔵中原店
ヤマギワ(株)　横浜店
ロムハウス　宮前平店／戸塚店／大口店／大船店／鶴見店／南林間店

■山梨県
おもちゃのイチノセ
おもちゃのマルちゃん
ノジマ　向町店／甲府店／上野原店／韮崎店／富士吉田店
ファミコンショップ桃太郎　上吉田店

■静岡県
100満ボルト　浜松本店／駅南店
PARADE　掛川店／湖西店／静岡川合店／藤枝店／袋井店／三方原店
Wonder GOO　掛川店／榛原店／藤枝店
エスポット　新富士駅南店／静岡東店／藤枝店／浜松有玉店／冨士店／駿東店
エマーソン　笠井本店／掛川店／アリーナ店／モール街店／幸店／三島店／袋井店／浜北駅店／浜北小林店／磐田国府台店／磐田今之浦店
華亜奴倶楽部 エマーソン　有楽街店
ゲームショップぱる　まがりかね本店
ドラゴンキッズ
ドリーム
ノジマ　岡町店／裾野店／北脇店／藤枝店／磐田店
ファミーズ　BOOK ONE店／篠原店
ファミコンランド　原島店／高丘店／高林店／佐鳴台店／磐田店／浜北店／豊田店／本郷店
ブルート　川合店
フューチャービー　清水店
ホビヨン
マジカルガーデン　浜松高台店／清水店／千代田店
メディアポリス　掛川店／御殿場店／沼津店／三島徳倉店／沼津仲見世店／袋井店／長泉店／藤枝店／函南店／浜松高林店／浜北店／富士店／冨士宮店／本吉原店

■愛知県
GROOVE!　本店／高蔵寺店
MAG MART　中村本店／一宮店／一社店／江南店／高蔵寺店／勝川店／甚目寺店／滝ノ水店／池下店／津島店／当知店／尾西店／尾張旭店／平安通店／杁中店
TSUTAYA　上社駅前店／新城東店
一休さん　本店／御器所店／大曽根店／南区店
エイデン　岡崎店／蟹江店／蒲郡店／岩田店／坂下店／四軒家店／春日井店／小幡店／小牧店／新瑞橋店／西尾店／大樹寺店／知多店／知立店／長久手店／田原店／碧南店／豊田元町店／名駅本店／鳴海店／犬山店／西春店／安城店／稲沢パールシティ店／香久山店／高浜店／千音寺アズパーク店／弥富店／杁中店
オタッキー　パルコ西本店／金山店／御器所店／小牧駅前店／新瑞橋店／中村公園店／平針店／六番町店
おとわや　かりがね店
おもちゃのジャンボ　アスティ店／千代田橋店
おもちゃの街 ブレーメン
ゲームステーション 64ビット
ゲーム選隊　稲沢店／小牧店
コンプマート　向山店／大須 メガタウン／大須 第1アメ横／豊田店／名古屋店
白樺書房
センキ　尾西店
童夢
トップカメラ　本店
ドリームランド　豊明店
ハーモニー　高蔵寺店
ハイパーファミコング　上和田店
ビックガレージ　江南店
ビルフェロー　豊田 サティ店
ファミーズ　共和店／阿久比店／柴田店／太田川店／大府店／知多朝倉店／当知店／半田インター店／半田駅前店／富木島店／名港店／鳴海店
ファミコンランド　豊橋小松店
ファミコング　岡崎店
ファミコンランド　牛巻店／森本店／津島店／アピタ港店／一宮北店／稲沢小池店／岩倉店／江南店／桜木店／尾西三条店
ファミラン　豊田南店
ファンタジーワールド　西尾店
フェスタポート　鳴海店
フューチャービー　名古屋店
ポニーランド GAME CITY
マジカル　黒川店／瀬港店／西尾店
マジカルガーデン　岡崎インター店／岡崎北店／刈谷店／極楽店／中村店／東郷店／南陽通り店／豊橋ときわ通店／一宮北店／岡崎店／江南店／港店／守山店／春日井店／甚目寺店／石川橋店／千音寺店／町屋店／半田店／平針店／碧南店／豊橋店／豊川店／豊田248店／豊田インター店／堀田店／緑店／東郷店
マジカルステーション　錦店／名東店
メディアザウルス　大須店／中川店／一宮富士店／豊明店
ヤマギワソフト　ナディアパーク店／メルサ店

■岐阜県
COMG!　茜部店
GAME SEVEN
Gパワーズ　かがしま店／岐阜店／岐阜北店
MAG MART　羽島店／鵜沼店／岐南店／金園店／長良店／島店
TSUTAYA　ノースウエスト店／糸貫店
エイデン　高山店／多治見インター店／大垣店／大垣南店／美濃加茂店／瑞浪店
キッズクラブチャオ　明智店
コンプマート　可児店／岐阜店／岐南店
パソコンヤ メディアチャンピオン
バローキッズクラブチャオ　領下店
ファミコン GP
ファミコンKids
ファミコンジャングル
ファミコンランド　ハッピーほずみ店／大垣店／大垣バイパス店
マジカルガーデン　可児店
マジカルステーション　土岐店／各務原店
メディアザウルス　可児店
遊コン　知多半田駅前店

■三重県
Wonder GOO　名張店
エイデン　津店／鈴鹿店／松阪店
クロスロード
ゲーム選隊　白子店
コンプマート　四日市店
スーパーセンターBaX電気館　伊勢店／亀山店／久居店／熊野店／志摩店／上野店／新鳥羽店／大台店／津店／尾鷲店
スーパーランド　四日市一番店／四日市本店
ダイコクヤ　高柳本店／国道店／松阪店
ビルフェロー　桑名 サティ店
ファミランスペース 鈴鹿
マジカルガーデン　生桑店／四日市店

■奈良県
遊コン　奈良店

■和歌山県
TOY&HOBBY mimiY
おもっちゃマン　和歌山店
キャッツアイ　新宮店
スーパーセンターBaX電気館　串本店
ファミーズ　買取館
ミノスケ　本店

■滋賀県
PAPYRUS　八日市店
TSUTAYA　浜大津アーカス店
U☆BEAT　タカノ店／菩提寺店
Wonder GOO　栗東店
ヴィステーション　皇子山店／彦根店
ゲームプラザ元気302　堅田店
ゲームステーションみずの
トイショップみずの
マジカルガーデン　堅田店

■京都府
(株)あさだ
TSUTAYA　西院店
ザウルス　桂店／上賀茂店／常盤店／太秦店／大将軍店
タカラトーイ(株)
ニュータイプ　常盤店／大将軍店／梅津店
ハイパーニュータイプ　桂店／西院店
ビルフェロー　亀岡サティ店
ファミQ　城陽店／新田辺店
ファミコンクラブ ビ・ドリーム
ファミザウルス　山科店
マジカルガーデン　野田川店
メディアショップギース　西院本店／長岡天神駅前店／白梅町店

■石川県
COMG!　加賀店／小松店
GROOVE!　金沢有松店／金沢本店
三共ジョーシン　もとまち店キッズランド
ファミーズ　加賀店／金沢いろは店／井林店

■富山県
GROOVE!　富山堀川店
ゲンキランド　魚津店／呉羽店／天正寺店
三共ジョーシン株式会社　とやま本店
ハイパーゲンキランド　豊田店
ファミコンスペースシャトル　黒部店／砺波店／奥田店／滑川店／高岡店／小杉店／清水店／二口店

■福井県
TSUTAYA　若杉店
おもちゃのアリス
おもちゃのオカ　アミ店／ピア店／ベル店／パリオ店
サイト玩具店
ファミコンショップBIG　エスカ店／神明店／武生店

■大阪府
G.Z.フジヨシ
Tokio　なんばウオーク店
TSUTAYA　東香里店／梅田堂山店／美章園店
ヴィステーション　江坂店
ギャングスター　蛍池店／高石店
近鉄百貨店　阿倍野店
ゲーパラメッチャ　あべのベルタ店
ゲームショップ　むあにぃ平野店
スタンバイあにまにあ
そごう大阪店 おもちゃ売場
蔦屋書店　ベルパルレ国道1号線店
トイプラザ　光明池店
ドラゴンワールドクラブ　駒川店／池田店／豊中店／万代店
ニシダヤ　藤井寺店
ビルフェロー　南高槻 サティ店
ファミコンザウルス　寝屋川店
ファミコンショップ どりーむらんど　相川店／桃谷店
ファミコンショップ ジョイ　寝屋川駅前店
ファミコンショップイーグル　新大阪店
フェスタワールド　熊取店
ホビーアイランド
ミノスケ　八尾店／鳳店／枚方店
ムーンベース　生野店／谷六店
メークフレンドなかよし　九条ナインモール店／なんなんタウン店／なんばウォーク店／ホワイティウメダ店
メディアCITY　江坂店
モンキーランド　牧野店
ヤマギワソフト　大阪店
遊コン　高槻店／長瀬店／あびこ店／アルケミックス石橋店

■兵庫県
POWERメディアCITY　神戸徳井店
Tokio　つかしん店
TSUTAYA　阪神出屋敷駅店
Wonder GOO　伊川谷店／伊丹店
ヴィステーション　三田店／志染店／東加古川店
クロベェー　杭瀬店
ゲーマーズサポーター BUG　芦屋店／春日台店／水道筋店／西明石店／打出店／白川台店
ゲームショップ ハッピーワン
ジョイプラザ
ドキドキ冒険島　サンコードー店／西脇店
ドラゴンワールドクラブ　加古川店／高砂店／朝霧店／土山店／南塚口店
ビルフェロー　甲南山手 サティ店
ファミーズ　サンクスバラ公園店／サンクス西野店／サンクス大鹿店
ファミコンショップPOPLAND　須磨店
マックス　甲子園店
メディアCITY　芦屋店／王子公園店／逆瀬川店／須磨店／西宮店／東灘店／武庫之荘店／明石店／六甲店
メディオ　伊丹店
モーモーランド　鳴尾店
遊コン　加古川店／学園都市店／西明石店／塚口店／板宿店／姫路キャスパ店／姫路駅前店

■広島県
COMG!　福山蔵王店／本通店
TSUTAYA　楠木店
ゲームアーク　因島店／呉店／三原店／三次店／松永店／焼山店／蔵王店／竹原店／東広島店／尾道店／福山三之丸店
ソフト&ソフト
はとや
冒険王　安古市店
マジカルガーデン　呉店
遊コン　福山店

■岡山県
EVE　水島店
TSUTAYA　ノースランド店／清輝橋店／倉吉店／津島モール店
Wonder GOO　妹尾店／岡南店／東倉敷店
表町メディオ!
コドモ館　トピア店
レガーロ!　津山店／平島店
遊コン　中山下店／津島店
遊プラザメディオ!

■鳥取県
ファミコンショップ ルック
遊コン　米子店

■島根県
ソフト館TOP
遊コン　松江店

■山口県
COMG!　南岩国店／岩国店
丸和　小郡店

■香川県
EVE　宇多津アリシア店
Wonder GOO　丸亀店
Pボーイ　香川店／国分寺店
ヴィステーション　屋島店／丸亀店
ファミコンショップP.BOYS　琴平店／善通寺店
マジカルガーデン　高松太田店／高松OPA店

■徳島県
TVゲームランドゼロ　徳島西店／藍住店
シータショップ　徳島店
ハイスコア　吉野本町店／矢三店

■高知県
EVE　佐川店
マジカルガーデン　御座店

■愛媛県
COMG!　松山南店
EVE　東石井店
カワモト　フジグラン店／重信店／大洲店／八幡浜店
姫屋こどもデパート　新居浜店
ファミコンスーパーZ
ベストパックサービス松山店TVゲームコーナー

■福岡県
COMG!　永犬丸店
ヴィステーション　花畑店／春日店／小嶺店／前原店／太宰府水城店／大牟田店／中間店
共和プランニング
ゲーム・ザ・モンスター　春日店／南ヶ丘店
ゲームソフト22
仔熊　筑紫野店
ジャックス　三ヶ森店／安部山店／祇園店／清水店
ジョイン　新栄町店／諏訪野店／大牟田駅前店
ソフトスタジオ
パルテック　小倉店／小倉南店／福岡店
ベストビデオ　香椎店／西新店 TVゲームコーナー
ベスト電器　福岡店 TVゲームコーナー
マジカルガーデン　周船寺店
マジカルステーション　大善寺店／八女インター店
メディアナイン　ザ・モール小倉店／城野店／新宮店／折尾駅前店／折尾本店
丸和行橋サンパル

■佐賀県
マジカルガーデン　佐賀北店／南佐賀店

■長崎県
SASEBO GAME館 ぴゅあ　本店／下京店／相浦店／大塔店／大野店／
ヴィステーション　長崎諫早店
ウエスト　西有家店
ファミコンハウス　大村店／運動公園通り店／西三城店
遊ING　花丘店／京町店／城山店／大村店／大野店／長崎店

■熊本県
ヴィステーション　熊本近見店／熊本大津店／八代松江店
ゲームショップ　No.1
サンライト　新外店／白山店／武蔵ヶ丘店
チャレンジャー　横手店
トムズクラブ　八代店／一の宮店／山鹿店／浄行寺店／大津店／白山店
ファミコンショップ ミッキー
ベストソフトタウン　新市街店
マジカルステーション　玉名店
遊ING　桜木店／長嶺店／浜線店

■大分県
(株)トキハ
JOY-フレンド　明野店／府内店
TVチャンプ　杵築店／森町店／宇佐店／大分店／南大分店／日出店／日田店／別府店
デルタ
ベストパックサービス　ベスト大分GAME館

■宮崎県
ヴィステーション　都城店／日向店
シーガル宮崎　住吉店
ファミコンソフト パル
ベストソフトタウン　都城店
ベストビデオ　大塚店 TVゲームコーナー／日南店 TVゲームコーナー

■鹿児島県
ヴィステーション　鹿屋店
おもしろランドキャンプ　川内店
がらっぱ堂
ファミコンBOY
ファミザラス　国分店／鹿屋店
マリオの店　城西店／西駅店

■沖縄県
TSUTAYA　山内店

イトーヨーカドー
ゲーム取扱い店

JUSCO
ジャスコ株式会社
ゲーム取扱い店

Daiei
ゲーム取扱い店

カメレオンクラブ
全店

TOPBOY
TV-GAME ENTERTAINMENT SPACE
全店

ファミコンショップ わんぱくこぞう
全店

7-ELEVEN
全店

K 全店

全店

FamilyMart
全店

四国スパー
全店

LAWSON
全店

ゲームWave

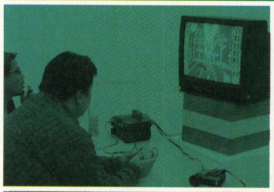
GameWave

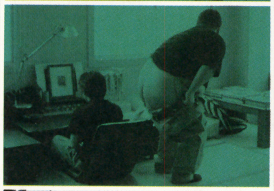
ゲームの情報と頭の悪さは日本一の情報番組！

ON AIR

テレビ東京　深夜 1:15〜1:45
テレビ大阪　深夜 1:45〜2:15
テレビ愛知　深夜12:45〜1:15

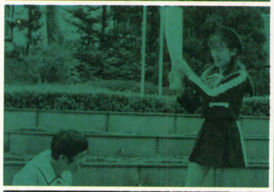
毎週水曜日絶賛放送中！















Main Feature Articles

*豪華ゲストを迎えての爆笑トークゲーム番組

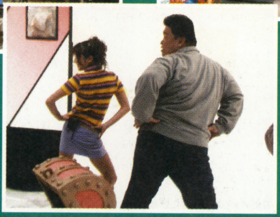
毎週水曜日深夜の合い言葉、"ビバ！ ゲームWave＆ラヴ＆ピースinハワイ！"。え？ ハワイ？　えーワケわかりません。ワケがわからなくても、ちゃんと見てくれよ。夜露死苦。毎回豪華ゲストをお迎えしてのトーク形式となり、いままで以上に内容も濃くなった当番組。有名ゲームクリエイターはもちろん、ゲーム業界の偉人変人まで、じゃんじゃんバリバリお呼びしちゃってます。新コーナーも充実野菜、司会の伊集院＆川村はもちろん、我らが浜村編集長、そしてアンタッチャブルまでもがテンションあげて、最新のゲーム情報をピザーラお届け。大爆走中のゲームWaveは、毎週水曜日深夜ですよーだ！



⬆ネッキーが映えるスタジオセット内に、ゲーム業界人をゲストとしてお迎えしちゃう。



⬆どんな業界ウラ話が飛び出すのか？ 目玉も飛び出すぞ。



⬅笑いが絶えないゲーム情報番組。いいから見ろって。

Famitsu News Express

*ファミ通 NEWS EXPRESS

週刊ファミ通をはじめとするファミ通グループ各誌との連動企画。週刊ファミ通で紹介された"速報"、"特報"などの最新ゲーム情報はもちろん、ゲーム業界の旬な出来事、話題の有名ゲームクリエイターのインタビューなどが満載。そのうえ放送日翌日（木曜日）に発売されるゲームソフトを厳選して紹介するIN STORE NOW！のコーナーも注目。

Premiam Talk Show

*浜さん・光のすげぇーイイ話



ヒーゲー！ ヒーゲー！ デーブ！ デーブ！ な、なんと、あの偉いヒゲと、おもしろいデブのトークコーナーが復活！ その名も浜さん・光のすげぇーイイ話。"ちょっといい話"から"すげぇーイイ話"にパワーアップ。ようは、ゲームオヤジふたりがゲーム業界の裏話で盛り上がる。放送できない内容ばっか！

Truth of Rumor

*アンタッチャブルの ゲーム界 噂の真相



ゲーム業界のあらゆる噂を追いかけ、アンタッチャブルが大暴れ！ お色気はまったくナシ。男臭さ丸出し企画！

Gamer School

*熱血!! ゲーマー予備校



ゲーム音痴の川村ひかるを女ゲーマーに育てるため毎回ゲームに関する試練を与え、それをクリアーしていく企画。お色気は少しアリかな？ 川村ひかるちゃんのオッパイはでかい。

提供
ドリームキャスト / 任天堂 / アスキー / 他

ファミ通64+

STAFF on

発行人／編集人　浜村弘一
編集長　田原誠司
副編集長　宮川 隆
デスク　山本善宣
アートディレクター　村田順一
編集スタッフ　吉村順司／秋山誠／神保憲史／堤俊浩／篠原元貴／中野岳人／渡邉忍／永山洋輔／美谷広海／高島 朗
制作スタッフ　宮本大輔

ライティング
G.I.ジャスミン　巨人のドシン1　104
サカタカツミ　ゲームのハテナ　118
新城健一　バイオハザード2　62
末岡大祐　不思議のダンジョン 風来のシレン2　28
高畑正幸　ステーショナリーショーケース　86
長尾 剛　ポケモン☆シェルター　106
行谷則敏　DDF　58／特集2　ゲームの系譜　88
長谷部 勲　ドンキーコングGB ディンキーコング&ディクシーコング　96
PLATON　プラトン　木村 純　ドンキーコング64　72
増田 厚　WIZでござるよニンともカンとも　112／ポケモン金・銀64+放送局　20
翠川 晶　特集1　ゲームというお仕事　8

デザイン
Art of Think Tank ゾララスト　泉 隆則　ニンテンドウパワープレイングマニュアル　52
Ash Graphics　ステーショナリーショーケース Format　86／ゲームのハテナ Format　118
Pero　ドンキーコングGB.ディンキーコング&ディクシーコング　96
TGB DESIGN　特集2　ゲームの系譜　88
石川瑞生　不思議のダンジョン 風来のシレン2　28
小池 光　MOMTHLY SOFT FILE Format&Icon　120
diceKsaito　斉藤大助　特集1　ゲームというお仕事　8
pri　プリグラフィックス　カードヒーロー　別冊付録
BLUE　ブルー　中村 治／大野有香　ポケモン金・銀64+放送局　20／マリオゴルフ倶楽部　110
PROPELLER ART WORKS CO.,LTD.　プロペラアートワークス　ポケモン☆シェルター　106
PEPPER SHOP　ペッパーショップ　古賀 学　HOBBY ENGINE Format　82
マッハ55号　小西忠明　DDF　58
ライトグラフィックス　能登伸治　WIZでござるよニンともカンとも　112
ラララスー・プーポ・ラボ　巨人のドシン1　104
Leeway STUDIO　リーウェイスタジオ　岸本治恵　64++　114
rocka graphica　ロッカ・グラフィカ　真々田 稔　バイオハザード2　62
ワンダーハーツプラネット　ドンキーコング64　72

フォトグラフ　スタジオアトム

イラストレーション
あべかよこ　特集1　ゲームというお仕事　8
金子南平　DDF　58
杉山真理　ドンキーコング64　72
ツイン・ベル　湯沢時子　NEXT ISSUE 130
西小野ゆうこ　ゲームのハテナ　118
姫野かげまる　ポケモン金・銀64+放送局　20

制作進行　樽本義之／藤田 昇
広告　増形幸夫／原川朗広／安部寿一／幸 宏樹／高橋利恵／田山麻子
雑誌営業　後藤剛／酒井朋喜／堂前秀隆
製作購買　青木孝道
協力　任天堂株式会社

NEXT ISSUE

ファミ通64+ 5月号

アスキー
2000年3月21日発売
特別定価550円（税込み）



急遽4月27日の発売が決定した『ゼルダの伝説ムジュラの仮面』。前作『時のオカリナ』をベースにしながら、まったく新しく生まれ変わったという話題のゲームの全容をいち早くお届けする。発売直前の『星のカービィ64』や『バス釣りNo.1』、『ワリオランド3』、『RPGツクールGB』の解析。どこよりも詳しい『カードヒーロー』の別冊付録・第2弾も登場。ゲームの系譜では、RPGの変遷をたどる。

5月号は 3月21日(火)発売

特別定価 550円

ファミ通64+アンケートはがきの書きかた

アンケートはがきの表の部分には、ファミ通64+へのご意見、ご希望などを書いてください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の⊂⊃を、濃い鉛筆でぬりつぶしてください。⊂⊃からはみ出したり薄かったりすると、機械が読みとれない場合があります。はがきが折れ曲がっていたり汚れていたりしても読みとれなくなりますので、ご注意ください。また、マークシート以外の部分はペンなどで記入していただいてもけっこうです。

●マークシート記入例

良い例　悪い例

ファミ通64+ 4月号のアンケートにお答えください

1. ファミ通64+の4月号でおもしろかった記事はどれですか？下記の中から選んでください（いくつでも）。

2. 逆につまらなかった記事はどれですか？下記の中から選んでください（いくつでも）。

1	64+ MONTHLY DATA	16	徹底解析　ドンキーコング64
2	特集1　ゲームというお仕事	17	HOBBY ENGINE
3	ポケモン金・銀64+放送局	18	ステーショナリー・ショーケース
4	不思議のダンジョン 風来のシレン2	19	特集2　ゲームの系譜
5	ワリオランド3 不思議なオルゴール	20	徹底解析　ドンキーコングGB ディンキーコング&ディクシーコング
6	星のカービィ64	21	巨人のドシン1
7	スーパーマリオRPG2	22	ポケモン☆シェルター
8	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面	23	マリオゴルフ倶楽部
9	ゼルダの伝説 ふしぎな木の実~力の章~	24	WIZでござるよニンともカンとも
10	糸井重里のバス釣りNo.1・決定版！	25	64++　F-ZERO X
11	メタルギア Ghost Babel	26	ゲームのハテナ
12	ぬし釣り64～潮風にのって～	27	MONTHLY SOFT FILE
13	ニンテンドウパワープレイングマニュアル	28	From READERs
14	DDF	29	付録　カードヒーロー
15	徹底解析　バイオハザード2		

郵便はがき

料金受取人払

代々木局承認

5429

差出有効期限
平成13年
3月31日まで
郵便切手は
いりません

151-8720

（受取人）
東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー

ファミ通NP編集部
ファミ通64+ 4月号係

フリガナ		生年月日	性別	年齢
お名前		19　年　月　日	男・女	歳
ご住所	□□□-□□□□　都道府県			
☎（　　）　—		希望するプレゼント番号(p119)		
Eメールアドレス				

本書に対するご意見・ご感想　ペンネーム　（匿名希望）

※本書に対するご意見・ご感想はFrom READERsに掲載される場合があります。

ファミ通64+ 4月号アンケート　エンピツで記入して下さい

1 おもしろかった記事

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29

2 つまらなかった記事

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29

3 学年・職業

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20

4 持っているゲーム機

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16

5 N64ゲームの購入数

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11

6 GBゲームの購入数

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11

7 1ヵ月のおこづかい

1 2 3 4 5 6
7 8

8 ゲームにかけるお金

1 2 3 4 5 6
7 8

9 インターネット

1 2 3 4 5

10 購読している雑誌

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
13 14 15 16

11 ゲーム以外の趣味

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
13

12 NPの書き換え

1 2 3 4

13 NP書き換え希望のゲーム

GB		SFC	

14 期待の新作ゲーム

---

3 学校・学年、または職業を教えてください（ひとつだけ）。
1.小学校1年以下 2.小学校2年 3.小学校3年 4.小学校4年 5.小学校5年 6.小学校6年 7.中学1年 8.中学2年 9.中学3年 10.高校1年 11.高校2年 12.高校3年 13.浪人生 14.大学・短大生 15.専門学校生 16.会社員 17.自営業 18.専業主婦 19.フリーター 20.その他

4 あなたが持っているゲーム機を教えてください（いくつでも）。
1.ニンテンドウ64 2.ゲームボーイカラー 3.ゲームボーイライト 4.ゲームボーイポケット 5.ゲームボーイ 6.スーパーファミコン 7.ファミコン 8.プレイステーション 9.ポケットステーション 10.セガサターン 11.ドリームキャスト 12.ビジュアルメモリ 13.ワンダースワン 14.ネオジオ 15.ネオジオポケット 16.ネオジオポケットカラー

5 あなたがこの1年間に買ったN64のゲームは何本ですか？
1.なし 2.1本 3.2本 4.3本 5.4本 6.5本 7.6本 8.7本 9.8本 10.9本 11.10本以上

6 同じく、この1年間に買ったゲームボーイのゲームは何本ですか？
1.なし 2.1本 3.2本 4.3本 5.4本 6.5本 7.6本 8.7本 9.8本 10.9本 11.10本以上

7 あなたの1ヵ月のおこづかいはいくらくらいですか？
1.500円以下 2.〜1000円 3.〜2000円 4.〜3000円 5.〜5000円 6.〜10000円 7.〜20000円 8.20001円以上

8 おこづかいのうち、ゲームにかけるお金はいくらくらいですか？
1.500円以下 2.〜1000円 3.〜2000円 4.〜3000円 5.〜5000円 6.〜10000円 7.〜20000円 8.20001円以上

9 あなたはインターネットをやったことがありますか？
（やったことがある人でEメールアドレスを持っている人は表面に記入してください）
1.ない 2.やってみたいとは思う 3.やったことはあるが頻繁にはやらない 4.頻繁にやっている 5.ホームページを持っている

10 あなたがいつも読んでいる雑誌を教えてください(いくつでも)。
1.週刊ファミ通 2.月刊ファミ通ブロス 3.ファミ通PS 4. ファミ通DC 5.ファミ通Wave 6.その他のPS誌 7.その他のDC誌 8.Vジャンプ 9.電撃NINTENDO64 10.The 64 DREAM 11.ニンテンドウスタジアム 12.週刊少年ジャンプ 13.週刊少年マガジン 14.週刊少年サンデー 15.コロコロコミック 16.コミックボンボン

11 ゲーム以外の趣味や興味のあることを教えてください（いくつでも）。
1.スポーツ 2.スポーツ観戦 3.釣り 4.プラモデル・模型 5.カラオケ 6.CD鑑賞 7.アニメ全般 8.映画鑑賞 9.ビデオ鑑賞 10.トレーディングカードゲーム 11.読書 12.パソコン 13.その他

12 あなたはニンテンドウパワーの書き換えシステムを利用したことがありますか？
1.ない 2.1回だけ 3.2回以上 4.システムをしらなかった

13 ゲームボーイ、スーパーファミコンのなかで、ニンテンドウパワーの書き換えに入れて欲しいゲームを教えてください。

14 これから発売されるニンテンドウ64、ゲームボーイ、ニンテンドウパワー、64DD、ドルフィンのソフトで欲しいものを教えてください。（3つまで）

ご協力ありがとうございました。

2月末、再版決定!!

今度はマージャンで艦長キメるって…「まっ、せいぜいがんばれば？」



艦内をくまなく歩いてコミュニケーション。
艦長の座を巡りナデシコ艦内はヒートアップ。
「マージャン大会」の火蓋は切って落とされた。
数々のライバルたちを倒してシナリオモードを勝ち進め！

ユリカが、そしてルリがしゃべる!!





ゲームボーイカラー専用カートリッジ

機動戦艦 Martian Successor NADESICO ナデシコ ルリルリ麻雀

- 16MB+64K+BB
- 通信ケーブル対応
- ポケットプリンター対応

KIG-9 税抜価格¥3,980

パーツを集めてトレカを完成させろ!! なんと! 完成したトレカは、ポケットプリンタで出力可能。

フリー対戦モード 登場するキャラは総勢30人!!

二人通信対戦可能。熱く戦え!!



イラスト：近藤敏信

KING RECORDS STAR CHILD

★「ルリルリ麻雀」の最新情報はホームページでも見ることができます♪ http://www.kingrecords.co.jp/starchild.html

月刊ファミ通64+(プラス) [2000.04 2/21発売号]

ファミ通64+ ロクヨン+プラス

●平成12年4月1日発行(毎月1回1日発行) ●第2巻 第4号 通巻10号
●発行所 株式会社アスキー ●発行人／編集人 浜村弘一
●〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 Tel.03-5351-8111(大代表)

Nintendo powered by ファミ通

特別定価 550円 本体524円

T1107855040553

PRINTED IN JAPAN 大日本印刷 ©ASCII 2000 雑誌 07855-04

月刊ファミ通64+(プラス) [2000.04 2/21発売号]

ファミ通64+ ロクヨン+プラス

●新連載 ポケモン金・銀64+放送局

●特集 ゲームというお仕事

●別冊付録『カードヒーロー+』初級編

ASCII